2月22日発売! 最強ゲーム機のすべてがわかる/DOA3/付録 Xストラップ

Xbox初!! 専門情報誌

週刊ファミ通2/15号増刊 FAMITSU-Xbox

発売直前完全ガイド

ファミ通Xbox

2002 JAN Vol.1

特別定価890Yen

賞品 Xbox本体+全同時発売ソフト!!

あなたのXboxプラン大募集

Xboxレアグッズ222名大プレゼント

創刊記念特別付録 激レアXストラップ



本当に分解! Xboxハード徹底解剖

マイクロソフトのソフト新機軸戦略

サードパーティートップに聞くX計画

Xbox参入全ライセンシーアンケート

全対応ソフト&ハード徹底紹介

DEAD OR ALIVE 3

JSRF ジェットセットラジオフューチャー/幻魔 鬼武者/格闘超人

ねずみくす/HALO/PROJECT GOTHAM/天空/Jockey's Road/MAXIMUM CHASE

式神の城/GUN VALKYRIE/斬 歌舞伎/DOUBLE-S.T.E.A.L/トライアングル・アゲイン

信長の野望・嵐世記/エアフォースデルタII/サイレントヒル2 最期の詩

OCNブロードバンド おかげさまで5周年

NewStage（ニューステージ）キャンペーン

OCN 5th Anniversary

OCNのADSLグーンと高速！

8Mbps（メガ）

「快適」の品質 混雑の少ない、心地のいいアクセスを実現すること。

- さらに高速のADSL登場 **8メガの新メニュー（受信最大8Mbps）**
- 快適接続を、よりお求めやすく **1.5メガADSL（受信最大1.5Mbps）**
- 回線が太いから、混雑しにくい **国内最大級の大容量バックボーン**
- 海外へのアクセスもスムーズに **米国Verioネットワーク**
- 次世代ブロードバンドを体験できる **光アクセスメニュー（Bフレッツ対応）**
- 外出先でもインターネット **国内最多2000ヶ所以上のアクセスポイント**

「楽しさ」の品質 いつも最先端のエンターテインメントをご用意すること。

- 大容量通信を活かした映像や音楽を配信 **OCNブロードバンドメディア** http://broadband.ocn.ne.jp/
- インターネットをしながら、会話もできる **ボイスモード**
- 電話（アクセス番号 0570-0033-03）をかけて、声で情報検索 **Vポータル**
- テレビ電話のように相手を見ながらみんなでおしゃべりできる **Vchat**
- かわいいキャラクターたちがメールを配達 **おさんぽJolly（Jolly Mall）**
- 誰でも自由に参加できるインターネット上の広場 **OCN Cafe**

「安心」の品質 あなたのパソコンの安全を守り抜くこと。

- パソコン内のウイルス検知・駆除を行える **オンラインスキャン（無料）**
- メールのウイルス検知・駆除を自動で行う **ウイルスチェックサービス**
- お子様の有害情報へのアクセスを防ぐ **OCNキッズ（URLフィルタリング）**
- ICカードでネットショッピングが安心・便利に **OCNセーフティパス**

「親切」の品質 ちょっとした疑問にも、親身になってお答えすること。

- 初めてのADSL導入でも大丈夫 **フリーダイヤルサポート**
- パソコンリースから回線工事まで **OCN PCパック ADSL対応**
- 訪問パソコン設定でアクティブシニアを応援する **OCNメロウパック**

OCNサービスのお問い合わせ
0120-506506（コール コール） または
受付時間：午前9:00～午後9:00（年末年始は除く）

OCNホームページ
www.ocn.ne.jp
E-mail info@ocn.ad.jp


舞台に咲いた悪の華
ZAN・KABUKI
斬歌舞伎
東海道巡業アクション「斬 歌舞伎」
2月28日堂々開幕!
Xbox™専用ソフト 標準価格6,800円(税抜)
元気株式会社
〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12
新宿ラムダックスビル5F TEL 03-3200-3800
http://www.genki.co.jp/
Genki


XBOX
◆歌舞伎役者の一座を率いて京を目指す東海道巡業アクション
◆宿場で興行を行ない、稼いだお金で旅を続ける
◆観客を魅了してこそ役者。見得を切っておひねりをもらえ!!
◆最大4人プレイ可能。役者を奪い合いながら京を目指せ!!
二月二十八日開幕!!
定九郎



ルール無用！迫力のカーバトル
ダブル・スティール
DOUBLE-S.T.E.A.L
© 2002 BUNKASHA PUBLISHING CO.,LTD.
ガンガン壊せる爽快感!!
初回限定特典
サウンドトラックCDプレゼント!!
壊せるものは4万個以上!!
REPLAY
トロトロ走っていたら、ミッションの達成はかなわない。人の迷惑かえりみず、邪魔な車や障害物はガンガンぶっ壊して道を切り開け！公園、ビル内、屋台通り、通れるところは全てがコース。自分だけの攻略ルートを見つけだせ！
ミッション遂行の邪魔になるものは、力ずくで排除せよ！

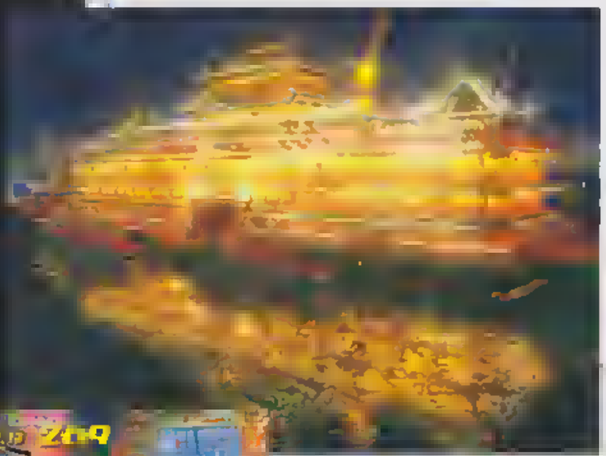
16を超えるさまざまなミッションの遂行が唯一無二のルール！



現金輸送車の護衛から、
血液製剤の輸送まで
与えられるミッションは
多種多様。

人々でにぎわう
都会のド真ん中、
スタジアム
建設予定地、
深夜のハイウエイ、
はては工事中の
海底トンネル…
さまざまな舞台で
繰り広げられる
カーバトルを制して
ミッションを遂行せよ！

2002年2月22日発売予定





臨場感を演出するさまざまな要素

焼けたエンジンから立ち昇る陽炎，夕暮れに伸びる影，摩天楼に煌くネオンサイン，かつて無い超美麗なグラフィック！　さらにドルビー5.1chサウンドで圧倒的な臨場感を演出。





迫力のリプレイ

イラスト風，監視カメラ風，モノクロ…。多彩な画像フィルター、カメラアングルでプレイを再現。

タイトル:DOUBLE-S.T.E.A.L（ダブル・スティール）
予定価格:6800円（税別）
発売予定日:2002年2月22日
メディア:DVD-ROM1枚
ハードディスク:データ保存，キャッシュに使用
メモリーカード:4ブロック（ゲームデータ）、8ブロック（リプレイデータ）使用
JANコード:4582118900015

ステアリングコントローラ対応



ステアリングコントローラを使用することにより，臨場感あふれるゲームプレイが可能となります。
Double-S.T.E.A.Lはギルモ株式会社より発売予定の「360 Modena Racing Wheel」で快適にプレイできるよう調整されています。

株式会社ぶんか社
〒102-8405　東京都千代田区一番町29-6
TEL:03-3222-5111（大代表）　FAX:03-3222-5323
URL:http://www.bunkasha-games.com

BUNKASHA GAMES



COVER
イラスト：LEVEL 1（平野剛）
デザイン：山本和幸

週刊ファミ通2/15号増刊
ファミ通Xbox Vol.1

CONTENTS



特別付録
特製Xbox携帯ストラップ

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03-5433-7850(営業局)

GAME INDEX

ファミ通Xbox 創刊記念特大プレゼント 総計222名

Xboxモニタープレゼント

「どうすればXboxが成功するか？」あなたの意見を400文字程度書いて応募してXboxをゲットせよ！

創刊記念スペシャルプレゼントに、Xbox本体を5台用意。Xboxを盛り上げていくためにはいったいどうしたらいいのか？　あなたの意見を400字以上（原稿用紙1枚分）で応募してください。編集部で審査のうえ、最優秀者には、なんと本体と同時発売の『ねずみくす』をはじめとした12タイトルのソフトもいっしょにつけちゃいます。また優秀者4名には本体をお届け。あなたの意見をお寄せください！



本体 ＋ 同時発売ソフト12タイトル ⇒ 最優秀賞 1名

優秀賞　4名にはXbox本体を1台プレゼント！

レアものゾクゾクスペシャルプレゼント！

ギルモ 360モデナ® レーシングホイール

フットペダルも装備した、ハンドル型コントローラーの本格派。レースゲームのお供に。



1名



5名

マイクロソフトXboxロゴ入り肩タタキ

ゲームで凝った肩をほぐすのに最適な肩タタキ。これでXboxに熱中しても大丈夫になるぞ。

マイクロソフト Xboxロゴ入り TIMEX



2名

TIMEXとXboxのダブルネームの腕時計。超貴重な時計で決めよう！

マイクロソフト Xboxロゴ入りバック（TSG2000秋配布）



5名

ワンショルダーの肩掛けバック。携帯電話ケースもついて機能性抜群！

マイクロソフト Xboxロゴ入りベスト（スタッフ用レアもの）



3名

スタッフ用に作られた超レアものベスト。胸のロゴがポイント。



マイクロソフト XboxNEWステッカー入り・Xboxボックス（TGS2001春配布）

10名

Xboxボックスに入ったネックストラップ、バンダナ、ステッカー、ピンズ2種＋ステッカー2種。



TAKUYO『マジデスファイト!』クリアポスター

15名

最新クリアーポスター。お届けする賞品は、絵柄が変更になる場合があります。



マイクロソフト『ねずみくす』特製ふわふわストラップ

20名

ねずみのフワフワした毛をイメージしたネックストラップ。



サクセス『ビストロ・きゅーぴっと』特製紙袋

10名

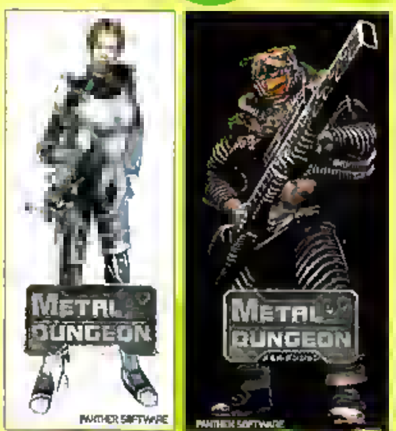
2001年秋の東京ゲームショウで配布された、レアな紙袋を。ゲットする最後のチャンスだ!



タカラ『機甲兵団J-PHOENIX』Tシャツ

2名

大河原邦男氏がメカデザインの『機甲兵団J-PHOENIX』のレアなTシャツ。百機斬りのデザインが渋いぞ。



パンサーソフトウェア『METAL DUNGEON』立看

各5名

女性キャラとクリーチャーの2種。どちらを希望するか、記入して!



マイピック『ミストIII』トランプ

5名

『ミスト』の美しいCGを使用した、きれいなトランプなのだ。



元気『ファントムクラッシュ』クリアファイル

5名

コピーの「少年は犬を愛するものさ…」が、何を意味するのか? とても気になる。



マイピック『式神の城』マウスパッド

10名

キャラを線画で渋くデザインしたマウスパッド。マウスパッドとしてだけじゃなく、飾ってもいいのだ。



元気『斬 歌舞伎』手ぬぐい

5名

歌舞伎といえば手ぬぐい? 波のデザインがかっこいい。銭湯のお供として、持っていきたくなる一品なのだ。



ぶんか社『DOUBLE S.T.E.A.L』体験版

100名

豪快な走りを楽しめる作品。気になる人はぜひ体験してみよう!



セガ『ジェットセットラジオフューチャー』Tシャツ

6名

同じデザインの色違いバージョンで2種。当たるのはどちらか1枚。



セガ『segaGT2002』QUOカード

3名

一部のコンビニなどで500円の金券として使用できるQUOカード。使うのがもったいないくらいかっこいいデザインだ。

応募の決まり

Xbox本体は、「Xboxを成功させるために」というあなたの提案を400文字以上書いて応募してください。編集部で審査のうえ優秀者にモニタープレゼントします。そのほかの賞品は、第1希望、第2希望を書き、それぞれの応募とも、あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号、年齢、職業(学年)を書いて、応募券を必ず貼ってハガキまたは封書で応募してください。1通で両方への応募はできません。

※当選発表は3月30日発売の5月号で行います。

あて先

〒154-8528
(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部
「創刊記念Xboxモニター」係
or「創刊記念プレゼント」係

応募の締切　2月21日(水)当日消印有効

Xboxモニター 応募券

創刊記念プレゼント 応募券

※ゲレンデでの危険な行為はやめましょうは、やめましょう

Microsoft



ぶっ飛びスノーボーディングシミュレーター

天空 TENKU

Xboxがジャンプの浮遊感までリアルにした。さあフリースタイルスノーボーディングの限界へ。

何キロも続くパウダースノー、多彩なジャンプ台、そしてレール。どんなトリックをメイクするかは、君のセンスとウデ次第だ。トップメーカー30社、プロボーダー14名も参加 Xboxが生んだリアルスノーボーディングにハマりながら、世界のトップボーダーを目指せ。

Pro Riders:Bobby Meeks/Bjorn Leines/Gigi Ruf/Jenna Meyen/Jason Brown/Jason Murphy/Jeremy Jones/Jordan Mendenhall
Keiko Yanagisawa/Kurt Wastell/Mikey LeBlanc/Mitch Nelson/Travis Parker/Yuki Yamazaki

XBOX
Xbox.jp

2.22

ファミ通Xbox EXPRESS

Famitsu-Xbox Express

Vol.001

EVENT 価格も決定!! 2月22日、Xboxついにテイクオフ!!

34800円（税別）——。Xbox本体の発売を間近に控えた1月11日、都内で行われた"Xbox Conference Winter 2002"において、ついに気になるXboxの価格が発表された。

当日の会場にはマスコミや流通関係者、開発メーカーなど、1000人近くが出席。Xboxに対する関心が深いことをうかがわせた。そのあまりの人気ぶりに、会場には収まりきらなかった参加者が別室に案内されるほどだったのだ。

今回のカンファレンスでは、2月22日の発売に向けて開催される数々のイベントなども紹介されたのだが、メインはなんといっても価格発表。マイクロソフト・大浦博久常務取締役がみずから"34800円"の価格を明らかにすると、会場はざわめきに包まれたのだ。

そのほか、本体と同時に発売される12タイトルも発表された。期待の『DEAD OR ALIVE 3』や『幻魔 鬼武者』など、選りすぐりの作品群は、「家庭用ゲーム機における史上最強のロンチ（同時発売）ラインナップです」という大浦常務のコメントにも素直に納得できる陣容なのだ。

また、この日は隠し玉として、日本だけの特別仕様モデル"Xbox Special Edition"が発表。会場で実際にブラックスケルトンのカッコいいボディがお披露目されると、盛んにフラッシュの砲列を浴びていたぞ。





⬆➡カンファレンスの目玉であった価格発表（上）。付属周辺機器なども合わせて紹介されたのだ。日本だけの限定モデルにはアツイ注目が……（右）。大人気となること間違いナシなのだ。

発売に向けてますます盛り上がる!!



同時発売の12タイトルはこれ!!

タイトル名	メーカー	ジャンル	価格
幻魔 鬼武者	カプコン	アクション	6800円
信長の野望・嵐世記	コーエー	シミュレーション	9800円
ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	コナミ	スポーツ	6800円
エアフォースデルタII	コナミ	3Dシューティング	6800円
サイレントヒル2 最期の詩	コナミ	アドベンチャー	6800円
ハイパースポーツ 2002 WINTER	コナミ	スポーツ	6800円
JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	アクション	6800円
DEAD OR ALIVE 3	テクモ	格闘アクション	6800円
DOUBEL-S.T.E.A.L	BUNKASHA GAMES	アクション	6800円
天空 -Tenku- Freestyle Snowboarding	マイクロソフト	スポーツ	6800円
Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	レース	6800円
ねずみくす	マイクロソフト	アクション	6800円

Special Interview 大浦常務が語り尽くすXboxのこれから

日本での価格も発表され、いよいよ発売まで1ヵ月を切ったXbox。今後のXboxの展開について、気になるファンの方も多いことと思う。そこで今回は、日本におけるXboxの現状と今後の展望を、マイクロソフト常務取締役、大浦博久氏に語っていただいた。

その①
ギリギリの価格 冒険的な34800円

――とうとうXboxの価格が発表されましたね。

大浦 34800円です。マイクロソフトとしては、かなり冒険的な価格設定だったのではないかと自負しています。

実際、海外の価格のほうはすでに発表されていたのですが（※註1）、いまの為替相場を考えると39800円という選択肢が妥当だったように思います。だけど、僕たちとしては、できるだけ多くのユーザーの方にXboxの魅力を体験してほしかった。そのギリギリの値段設定が34800円だったんです。

確かに新ハードでは、うちは最後発であるし、プレイステーション2(以下PS2)が29800円、ニンテンドーゲームキューブが25000円ということを考えると、一般の方には割高感はあるかもしれません。でも、マシンのスペックとしては最高の性能を誇りますし、ハードディスクとイーサネット端子も標準装備されている。それで34800円なら、十分勝負できるのではないかと考えています。

じつは個人的には33000円という金額にも引かれてたんですけどね。1月11日に価格の発表があって、2月22日に本体が発売される。それなら「ゾロ目でどうだ！」と思ったんですが……(笑)。

その②
フォローウインド 大きいことはいいことだ!!

――ハード競争に勝算ありと？

大浦 最近になっていろいろな追い風が吹きはじめてきたなということは実感しています。たとえばテレビの買い替え需要。

たまたまXboxが発売されるのが、冬季オリンピック(ソルトレークシティー)があり、日韓共催でサッカーワールド杯が開催されたりと、史上まれにみるイベントがある年になった。つまり、かなりの高い確率でテレビの買い替えが促進され、HDTVが普及する可能性があるわけです。そうすると、Xboxのよさがリビングの中で確実にわかるようになってくるハズなんです。

そして、もうひとつの追い風は最近になって、個人消費が復活してきたかなという印象があることです。もちろん不景気は変わらずで、企業は苦しんでいるわけですが、個人に関して言えば、ある程度貯め込んだ貯蓄を、ここへ来て使いはじめているように思います。

それで、何が起きているかというと、人に自慢できる、とんがったように見える商品に対してすごい需要があるということなんです。たとえばこの年末にかけて、プラズマディスプレイや5.1chホームシアターがものすごい勢いで売れた。Xboxにしても、人に自慢できるような商品になりうるポテンシャルを持ってるように思うんですよ。

――Xboxを持つことがステータスになるというわけですね。

大浦 ゲーム業界の人はXboxを見て「デカイ」とか「重い」とか、否定的なニュアンスでおっしゃるじゃないですか。でも、一般の方に市場調査をすると、みんなXboxを見て「おっきい」って言うんですよ。決してネガティブじゃない。プロレスラーを見て「大きい」というのと同じ感覚です。

だから、僕らとしては、逆にXboxの大きさが話題になってほしいと思います。"大きいことはいいことだ"というふうになればうれしいですね。

その③
ソフトラインナップ 高いアタッチレート

――ソフトラインナップも近年のゲーム機としては、かなり充実していますね。

大浦 でしょう。史上最高のラインナップじゃないかな。

これからしばらくのあいだは、毎週なにかしらのタイトルをリリースしていきますよ。実際のところ、最初にたくさん出しておいて、あとは何もない、というのがいちばんつまらないですから。お店に行って「あ、また新しいタイトルがある」という楽しさみたいなものを作っていけたらなと思います。

――となると、今後についても問題なさそうですね。

大浦 北米では年末で150万台を売り上げましたが、僕たちはハードが受け入れられたことが成功だと思っているわけではないんです。いちばん気にしているのはアタッチレートなんです（※註2）。じつは、Xboxに



大浦博久氏
マイクロソフト常務取締役

日本におけるXbox事業を統括する。Xbox発売を控え、最近は眠るヒマもないほどの忙しさ。今後本誌にもたびたび登場するであろうXboxのキーパーソンだ。

検証 史上最強の同時発売ソフトラインナップ?

大浦常務が語る、Xbox同時発売ソフトラインナップ。12タイトルという数の多さもさることながら、特筆すべきはいずれ劣らぬクオリティーの高さ。『DEAD OR ALIVE 3』（テクモ）や『幻魔 鬼武者』（カプコン）、『エアフォースデルタⅡ』（コナミ）、『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』（セガ）など、人気メーカーがこぞって人気タイトルを投入しているのが特徴だ。各メーカーのXboxに対する本気度が見える!? 一方で、本陣のマイクロソフトも『ねずみくす』など3タイトルを発売。バラエティーに富んだラインナップに目移りがしそう。



↑鬼才・板垣伴信氏の入魂の力作。先行発売された北米でも大人気だった



↑ドタバタねずみアドベンチュー。新しいタイプのゲーム性を実現している。

註1：Xbox本体の海外での価格は北米299ドル（日本円で約39800円）、3月16日発売の欧州では479ユーロ/299ポンド（日本円で約56500円）。いずれも1月24日時点での為替レートにより換算）
註2：いわゆる装着率のこと。ハード1台あたりに普及しているソフトの本数を指す。この数字が高ければ高いほど、たくさんのソフトがプレイされていることになる。

日本のゲームファンへの贈り物 Xbox Special Edition 発表

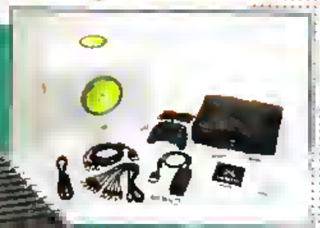
突然発表された、日本特別限定仕様モデルの"Xbox Special Edition"。39800円（税別）にて発売されるが、魅力はなんといってもブラックスケルトンのボディー。

「日本の熱心なファンの方に喜んでいただこうと思って作りました。北米の売上が好調な中で、本社のほうもムリをして製造ラインを割いてくれました。このスケルトンタイプは、マイクロソフトが日本の市場をいかに重視しているかということの表れでもあるんです」（大浦氏）とのこと。2月2日の予約は必須!?

Xbox Special Edition

発売日：2月22日（金）
価格：39800円（税別）
〈付属周辺機器〉
Xboxコントローラ1個
Xbox標準AVケーブル
Xbox電源コード
XboxコンポーネントAVパック
〈付属品〉
マイクロソフト ビル・ゲイツのサイン&シリアルナンバー入りシルバープレートキーホルダー





限定50000台で発売

おけるアタッチレートは11月末の時点で2.4ポイントになっていまして、近年のほかのどのハードよりも1.0ポイントは確実に高いんですよ。僕らの「もう一度ゲームをしよう！」っていうメッセージが伝わったのかなって思うと、ものすごいうれしいですね。

──確かに初期のPS2のアタッチレートが1.1ポイント程度だったことを考えると驚異的ですね。

その④ 5.1chサラウンド 真に革新的な……

大浦　僕がXboxのすごさをいちばん実感できる点って、じつは5.1chサラウンドなんですよ。アメリカで人気の『HALO』ってありますよね。じつは僕はあの手のプレイヤー視点のゲームって得意じゃないんです。でも、ホームシアターで『HALO』を体験すると、ものすごい怖くて、まるで後ろから撃ってこられるような迫力があるんです。5.1chを体験した瞬間、「ああ、これはもとの環境には戻れないだろうな」と思いました。ふつうのテレビでプレイすることが物足りなくなりますよ。

ゲームが2Dから3Dになったときに革新的だったと言われますが、3Dと言ってもけっきょくは、平たい画面の中でのことですよね。ところが5.1chだと、部屋全体がゲーム空間になったような印象がある。ある意味、5.1chというのは、2Dから3Dへの転換以上に革新的なことなんじゃないでしょうか。

その⑤ ブロードバンド ふたつのバクチを打った

──今回の発表会では触れられませんでしたが、ネット対応も気になるところです。

大浦　マイクロソフトが家庭用ゲームの分野に参入するときに、ふたつのバクチを打ちました。ひとつは家庭用ゲームの分野に入るということそれ自体です（笑）。なにしろ、右も左もわからない業界だったわけですからね……。

そしてもうひとつが、"Xboxにはアナログモデムをつけるか、それともブロードバンドオンリーで行くか"という選択です。そこで僕らはあえて、アナログモデムは搭載しないというバクチをした。なぜなら、アナログモデムのオプションがついていると、やっぱりアナログモデムに頼ってしまうからです。そうすると、ソフトのポテンシャルを最大限に活かしたゲームは絶対に出てこないんです。PCと同じことをしていても、PCを超えるゲームは作れないんです。オンラインにおいても、Xboxのパワーを活かしきったソフトで遊んでもらいたいというのが、僕らの基本的な考えなんです。

──ブロードバンドにかける期待は相当なものですね。

大浦　これは僕の持論なのですが、ゲームがオンラインに対応することで、いまのゲーム市場が1000倍にも10000倍にも広がる可能性があると思うんです。そのときは、ハード競争という視点は意味をもたなくなるかもしれないですね。いまはある程度市場が限定されるから、シェアの奪い合いという形になりますが、市場が大きくなれば棲み分けも可能になるわけです。そうすれば、ソフトハウスの方も自分たちのよさを活かしたソフト戦略が取れるようになると思います。

今後はユーザーの方がほしがっているものや自分たちの作りたいものにきっちり挑戦できて、ある程度ビジネスになるようなマーケットが望ましいのではないかと思っています。

その⑥ 最後に……

──Xboxの将来に向けての展望をお教えください。

大浦　やはりいちばん気になるのはアタッチレートですね。ユーザーの方に気に入られるようなソフト作りを目指したいです。

Xbox本体でいうと、キーワードは"常時接続"かもしれないですね。あの黒いマシンの後ろにはファスナーが付いていて（笑）、ユーザーの方の嗜好に合わせて、そのときどきに応じていろいろなものが送り込めるわけです。そういった点で、Xboxではきめ細かいサービスが提供できればと思います。

家庭用ゲーム機の寿命は短いと言われていますが、常時接続にすることで、マシンの中に新しい生命を吹き込んであげることができる。"ボックス"だから硬いような印象があるけど、箱の中身はけっこうぐにょぐにょしていて、スポンジみたいに吸収力があるんですよ。そんなXboxの持つやわらかさと広がりを、これから皆さんには体感していただけたらと思っています。



⬆アグレッシブな態度で取材に応じてくださった大浦氏。まさに、パワーの塊のような方だ。まるでXboxのパワーがそのまま乗り移ったかのよう!?

『Xboxという固い箱の中に隠されたやわらかさと広がりを体感してほしい』

2月22日に向けてのイベントも盛りだくさん

ファンの方にとって気になるのはやはりゲームの体験イベントだろう。そんな方はご心配なく。Xboxには盛りだくさんのイベントが用意されている。2月9、10、11日には東京・大阪で本体と同時発売の12タイトルが体験できるイベントが開催される。また、発売日の22日には渋谷の街をジャックしての一大イベントが！　そのほか、詳細は未定ながら数多くのイベントが開催されるとのこと。大盛り上がりは必至だ。

あわせてキャンペーンも実施される。本体を購入したひとには抽選で222名にパイオニア製の5.1chスピーカーシステムなどが当たるキャンペーンや、Xboxソフトを3本購入した先着10万名にDVDソフトがプレゼントされるといったキャンペーンなど、めじろ押しだ。



↑渋谷のワイドビジョンをXboxがジャックする。夜景にXのロゴが映えるに違いない。(写真はイメージ上のもの)。

今後予定されているイベント

2月9～11日	東京、大坂の2会場にて体験イベントを開催
2月16、17日	ゲームショップ全国100店舗にてゲームイベント開催
2月22日	渋谷をジャックしてのイベント※
3月8～10日	スノボーイベント"Slopestyle"（長野県木島平スキー場）にて「天空」の体験コーナーを設置
3月～4月	Dragon Ash Presents Total Music Communicationにて体験コーナー設置

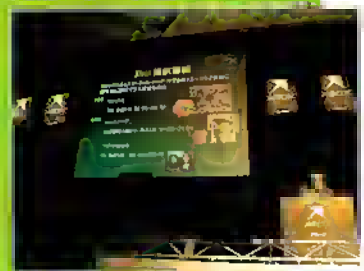
※当日はSHIBUYA TSUTAYAでは朝7時からXboxを販売。

プロモーションも多彩に展開

本体の発売に合わせて、雑誌やテレビCMなどのプロモーションも積極的に展開される。とくに注目すべきはテレビCM。目にした方も多いことと思うが、今後もゴールデン枠を中心に大量に放送される。「無限の可能性とエネルギーを象徴的かつ力強く表現」した内容なのだ。

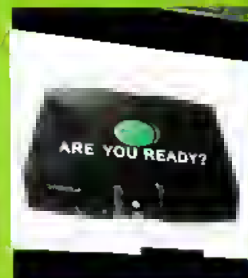
また、2月からは各タイトルのテレビCMも続々登場。なかでも緑健児氏をはじめとする、極真会館の猛者30人を起用しての『ねずみくす』のCMはとてもユニーク。ねずみたちのがんばる姿を人間にたとえたというコンセプトとのこと。お茶の間の話題を独占すること間違いなしのCMなのだ。そのほか、『天空 -Tenku-Freestyle Snowboarding』などのCMも予定。この春のテレビはXboxざんまいとなるかも!?

テレビCMを大量投下!!





↑新年1月4日九十九里浜の海岸で撮影された。夜明けから日没までというハードな撮影だったのだ。



←小社提供のGameWave（毎週木曜日深夜）でもCMは見られるぞ。

Xboxハード設計のキーパーソンに今後の展望を聞く！

シェイマス・ブラックリー氏はハードの開発に最初期から携わった、いわばXbox本体の要のような存在だ。すでに来日は20回を超え、大の日本通として知られている。日本のゲームクリエーターに対する造詣も深い。

このたび編集部では、1月11日のXboxのカンファレンスに合わせて来日していた氏のインタビューに成功。Xboxについて語っていただいた。



シェイマス・ブラックリー氏
Seamus Blackley
マイクロソフトコーポレーション
xboxテクノロジーオフィサー（XTO）
ディレクター

アメリカを象徴する文化になりうるXbox

11月15日に北米で発売されたXboxはたいへん好調ですが、本当に誇るべきは、売上ではなく、そのアタッチレートの高さです。ユーザーの方が"ネクストステップのゲームを！"ということで、つぎつぎとゲームを求めていただけることが、アタッチレートの高さにつながっていると思います。

では、なぜ、そんなにソフトに人気があるのかというと、Xboxのソフトを作る人たちのゲームに対する愛情や熱意がユーザーの方にも伝わっているからだと思います。つまり、作り手みずからが情熱をもってすばらしいゲームをクリエートしているんです。

これからハード間の競争も激しくなっていきますが、我々の取るべき道はひとつです。作り手がイマジネーションを膨らませて、楽しみながら開発できるような環境を維持し続けてあげることです。開発者がエキサイティングな気持ちを持っていれば、すばらしいソフトが出てくる可能性もそれだけ高くなってくるわけですからね。いくらお金をかけて「さあ、いいタイトルを作りなさい!」と言ったって、決してできるわけがないですから(笑)。そういった開発重視の戦略は今後も変わらないです。

最近は、テレビのトークショウをはじめとして、さまざまな状況でXboxが話題になっているのですが、カッコいいという意味での形容詞として、「それって本当にXboxだね」というフレーズがよく使われたりします。それだけXboxというのがアメリカを象徴するような文化として、取り上げられているということではないでしょうか。

当初Xboxは何もないところからアイデアをもった社員が2、3人で始めたものなのですが、周囲の誰に会っても、「Xboxなんてうまくいきっこない」なんて言われていたものです。そんな状況の中で、ここまで成功したことが信じられないですね。かつては否定的だった人も、いまではすっかりXboxのファンになっていただいているんですから(笑)。

日本にも大いに期待しておりまして、いままでにも何人もの開発の方とお話をしております。お互いに協力してすばらしいソフトが開発できれば、と考えております。

私たちハードのスタッフは、いまはオンライン部分の開発にかかりきりになっています。これまでXboxの開発に携わってきた以上の人数でオンライン化にあたっているのですが、PCのサービスで培ってきたノウハウを活かして、快適な環境を提供したいと思っていますので、期待していてください。

Xbox発売に合わせて展開される ふたつの流通戦略を直撃する!!

マイクロソフトはゲーム販売店と積極的に協調関係を築こうとしている。それは、"Xboxはゲーム機である"というマイクロソフトの方向性に基づくものである。そんな姿勢に呼応するかのように、各流通もXboxの発売キャンペーンに熱心だ。ここでは、デジキューブとTVゲームビジネス協議会のキャンペーンを紹介することにしよう。

デジキューブ

『DOA 3』同梱版特製BOXを発売!!

コンビニのゲーム流通を取りまとめるデジキューブがXbox発売記念として販売するのは、ズバリ"Xbox＋『DEAD OR ALIVE 3』セット 特製BOX"だ。Xbox本体に『DEAD OR ALIVE 3』(以下『DOA3』)や初回特典B2ポスター、特製ステッカーがついて41600円(税別)というパックだ。デジキューブではこのパックを、予約のみで販売するという。その戦略について、デジキューブ・岡村秀樹取締役副社長にお話を聞いてみた。



岡村秀樹氏
デジキューブ
取締役副社長 兼 C.O.O.

「Xboxに対しては、作り手に配慮をした、いいマシンだと思っています。スペック的に見れば、ある意味行き着くところまでいったハードというは印象がありますね。一方では、将来的にはハードディスクの容量を増やすことも可能な、"進化するハードウェア"なわけです。

当然デジキューブとしても、Xboxを取り扱いたいということで、ずいぶんまえからマイクロソフトさんとは話を進めてきました。今回は、本体発売記念として、数あるすばらしいソフトの中から『DOA3』を限定パックにすることを企画しました。コンビニという販売ルートを考慮して、より付加価値の高い商品を提供できれば、という判断がありました。Xboxという高いスペックを誇るハードに、そのハードの機能を最大限に活かしたソフトのひとつをコラボレートすることで、相乗効果を期待したんです。コンビニで買う人、イコールライトユーザーというイメージがありますが、今回の限定パックがどれだけコアな層にアピールできるかが勝負だと思っています」

そのような戦略を込めて販売される限定パックだが、予約は2月2日(土)から開始するとのこと。販売数はかなり限られたものになるようなので、ぜひとも入手したい、というファンの方は早めに予約することをオススメする。もちろん、コンビニでも本体やソフト単体で予約することも可能。今後のXboxソフトの取扱いに関しても、積極的に取り組んでいきたいとのことだから、ファンの方にとってはコンビニでXboxソフトを購入するというのが、大きな選択肢のひとつになるのかも。



Xbox＋『DEAD OR ALIVE 3』セット 特製BOX

価格：41600円（税別）
〈同梱物〉
- Xbox
- 『DEAD OR ALIVE 3』（メーカー初回特典B2ポスターつき）
- コンビニオリジナル特典 特製シルバーステッカー

TVゲームビジネス協議会

ゲーム専門店12チェーンによる合同キャンペーン

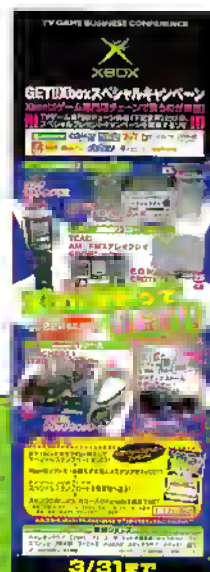
TVゲームビジネス協議会というのをご存じだろうか？　ゲームビジネスでの流通機能の活性化と適正化を目的に、アクトや明響社といった大手チェーン11社が集まって設立された販売店チェーンの団体だ。

今回その11社12チェーンが協力して、"GET!! Xboxスペシャルキャンペーン"を実施することになった。このキャンペーンでは、期間中にXbox本体を予約または購入すると、先着順に専用応募はがきがもらえる。そして、Xbox用ソフトを1本購入するごとにスタンプが押印され、そのはがきを送付することで、抽選でプレゼントがもらえるのだ。

「TVゲームビジネス協議会としては初めての大きなプロジェクトにあたります」と説明してくれたのは、加盟会社のひとつ、明響社にて販促を担当する松村由貴氏。「せっかく団体を立ち上げたので、いっしょに何かやろうと話しあっていたところに、折りよくXboxの発売が重なりまして……。そこで、11社の販促担当が意見を出し合い協力することで、ついに実現の運びとなりました！」とのことだ。

今回のキャンペーンに参加している店舗は約1500店。プレゼントにはCD/MDコンポやリストカメラなど豪華賞品が用意されているのだ。ここまで大々的なキャンペーンを展開するということは、Xboxにかける期待もひとしおだと想像されるのだが……。

「もちろん、新ハードには売れてほしいと思っています。ゲーム流通としても、売るために最大限の努力を惜しまないつもりです。今後のゲーム業界は、メーカーと流通がパートナーシップを組んでいかないと、うまくいかないと考えています。お互いのスタンスを理解したうえで、協力関係を築いていく必要があるのではないでしょうか。今回のキャンペーンを端緒として、今後もマイクロソフトさんとも良好な関係を続けていけたらと思います。業界のためにもXboxには大きく育ってほしいし、そのポテンシャルは十分にあると感じているんです」



このポスターが目印です

GET!!Xbox スペシャルキャンペーン

実施期間
2月2日(土)～3月31日(日)
※各店舗にて専用応募はがきがなくなり次第、配布は終了

〈実施店舗〉カメレオンクラブ、COMG!、TVパニック、ドキドキ冒険島、トップボーイ、ファミコンショップ桃太郎、ファミーズ、magical、メディアクラブ、メディオ!、遊コン、Wanpaku（50音順）

TOPIC 『ねずみくす』完成披露発表会にFolder5や極真会館の緑健児選手が登場！

1月22日に都内で、2月22日に発売予定のマイクロソフトのXbox用ソフト、『ねずみくす』の完成披露発表会が行われた。発表会では、本邦初公開となる同ソフトのCMやプロモーション映像が披露されたのだ。

CMに出演している極真会館の緑健児選手が登場し、司会者のリクエストで回転廻し蹴りを披露。続いて、Folder5が登場し同作のテーマソング『Magical Eyes』を披露したのだ。Xboxが発売に向け盛り上がってきた。



⬆『Magical Eyes』を披露したFolder5。エイベックスより3月6日発売なのだ。

⬇豪快な回し蹴りを披露してくれた極真会館・緑健児代表。「男は強くあれ！」



TOPIC クルマのイベント"オートサロン"で2大Xboxレースゲームがしのぎを削る

年も明けたばかりの1月11～13日、千葉県・幕張メッセにてチューニングカーのイベント"TOKYO AUTO SALON"が開催された。日ごろクルマにはトンと縁のない記者がこのイベントを取材したのにはワケがある。Xboxの2大レースゲーム『Project Gotham World Street Racer』(マイクロソフト)と、『segaGT2002(仮題)』(セガ)の体験コーナーが設置されていたからだ。日ごろゲームに接しない(であろう)来場者も、初体験のXboxにびっくりしながらもゲームのクオリティーに感嘆することしきりだったぞ。



⬅『ゴッサム』は後日レーサーの星野一義氏も体験。

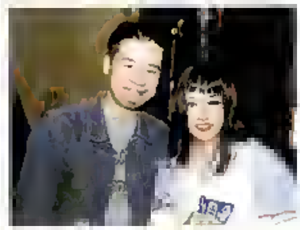


⬆『segaGT』はかなりのスペースを割いていた。ゲーム大会なども実施。

TOPIC 人気アイドルが髪をバッサリ！『幻魔 鬼武者』CM撮影レポート

Xboxの本体と同時発売ソフトとして期待されるカプコン『幻魔 鬼武者』。そのCM撮影現場に潜入してきたぞ。すでにCMは放送中なので、ご覧になった方も多いと思うが、その内容は、幻想的な女の子がバスタブで髪の毛を切って……というもの。"バッサリ感"をコンセプトにして制作されたCMだ。出演したのはグラビアアイドルとして人気の杏さゆりさん。『幻魔』プロデューサーである稲船敬二氏のリクエストにより出演が決まったという彼女。杏さんに対しては「これからのXboxにはイメージがぴったりの人」と稲船氏もエールを贈っていたぞ。

⬆⬇自身ゲームが好きだという杏さんが稲船氏と。





Xboxランキング USA TOP10

各方面から絶賛を浴びている『HALO』は相変わらずの大人気。ほかにも、日本でも遊びたくなるようなワクワクするソフトがめじろ押しなのだ。

順位	タイトル名	メーカー名
1	HALO (HALO)	MICROSOFT
2	MAX PAYNE	ROCKSTAR GAMES
3	BLOOD WAKE	MICROSOFT
4	PROJECT GOTHAM RACING (Project Gotham)	MICROSOFT
5	DEAD OR ALIVE 3 (DEAD OR ALIVE 3)	TECMO
6	NFL FEVER 2002	MICROSOFT
7	MADDEN NFL 2002	ELECTRONIC ARTS
8	STAR WARS: OBI-WAN	LUCASARTS ENTERTAINMENT
9	AMPED: SNOWBOARDING (天空-Tenku-)	MICROSOFT
10	NBA LIVE 2002 (NBAライブ2002)	ELECTRONIC ARTS

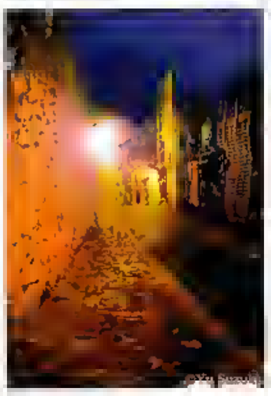
●協力店 The NPD Group,TRSTS Report

※日本語版の発売予定のあるタイトルは、カッコ内にて日本語版タイトルを表記しています。

(集計期間 2001年12月30日～2002年1月12日)

GALLERY ゲーム界の巨人・鈴木裕の個展"YS ART WORKS"横浜にて開催

セガの鈴木裕氏の個展"YS ART WORKS"が、2月11日(月)まで横浜横浜ランドマークタワー内ギャラリーペルニアーコレクションにて開催中だ。「あの鈴木裕が個展を？」と驚かれる方も多いだろう。SEGA-AM2の看板クリエーターとして、数々の名作を手がけて、大人気を誇る鈴木氏。絵画に対する造詣もなみなみならぬものがあり、今回、個展開催となったのだ。絵を描き始めたきっかけは、ゲーム開発中に自分のイメージを伝えるために描いたものが高じて……というもの。いかにも凝り性の鈴木氏らしいエピソードだが、この機会に鈴木氏の画才に触れてみてはいかが？ 入場無料となっているぞ。



⬅実在の風景をモチーフに、独自の色彩感覚で絵をつむいでいく。幻想的なタッチだ。

YS ART WORKS 開催概要

会期：1月26日(土)～2月11日(月)
11：00～19：00

会場：ランドマークタワー内
横浜ロイヤルパークホテル2F
ギャラリー ペルエアーコレクション

※入場無料

X Close Up

優れたゲームの企画にチャンスを与える Xbox向けファンド・プログラム第1号プロジェクト決定

いよいよ船出をするXbox。とはいえ「あとはすばらしいソフトを待つだけ！」とはいかないのが、ゲーム作りの難しいところ。ご存じのように、ハードの性能が上がるにつれ開発費のほうも高騰化しており、そう簡単にはゲーム開発ができないというのが現状だからだ。「オレに資金さえあれば……」とは、ゲーム制作に携わった者であれば、誰でも一度は抱く感慨だろう。

Xboxはそんな制作者の夢を叶えてくれるプロジェクトを実現した。ジャパンデジタルコンテンツ（以下JDC）と共同で、Xbox向けのファンドを発表したのだ。

優秀なXboxのプロジェクトには惜しみなく支援をしていく

"ファンド"というと聞きなれない方もいるかもしれないが、簡単に説明すると、優れたコンテンツに対して、事前に資金を供給してくれる形態のこと。もちろん、そのコンテンツが完成した暁には、資金の投資先に対し一定のフィードバックは必要になるわけだが、開発者にしてみれば「この企画には絶対の自信があるのに、お金がなくて開発に着手できない」なんて事態が避けられるわけ。つまり、今回のプロジェクトは中小の優秀なメーカーに道を拓いたものともいえるのだ。プロジェクトを主催するJDCの小谷靖氏にお話を伺ってきたぞ。

「当社はデジタルコンテンツ業界の支援企業として、制作者に対するサポートを行ってきました。通常この手の支援は、資金供給だけになりがちなのですが、当社の場合は、企画段階から積極的にアドバイスしています」

どのコンテンツに資金を供給するかは、公募のうえプロジェクトを募集し、厳選なる審査の結果決定される。当然、その審査はかなり厳しく、見込みのないプロジェクトに資金供給がされることはまずない。

JDCが募集している"東京マルチメディアファンド"は、すでに第7回を数える。ゲームファンに身近な例を挙げると、グローバル・A・エンタテインメントのPS用ソフト『ザ・マエストロムジーク』もこのファンドを利用しているのだ。では、なぜXbox向けのファンドを発表したのだろうか？

「マイクロソフトさんとは、以前からXboxという優れたハードを仲立ちにして何かごいっしょにお仕事ができれば、というお話はしていました。開発環境に優れているXboxには、中小の優秀なデベロッパー様が大きな興味を示しているのですが、そういった企業様がソフトを制作するための一助になれば……と考えています」

さて、このたびXbox向けファンド・プログラム第1弾として、株式会社ハイウェイスターのアクションアドベンチャー『PILEDRIVER（パイルドライバー）』（仮題）が発表された。「ゲームの発想の斬新さと、従来のゲームにはないオリジナリティーが評価されたのです」とのこと。今後もXbox向けのゲームには積極的に資本提供をしていきたいとのことだから、ファンとしては大いに期待していいだろう。



小谷 靖 氏
株式会社ジャパンデジタルコンテンツ

ヤマハホームシアターサウンドシステム

シネマステーションS10で、Xboxの5.1chサラウンドを体感してみよう！

アメリカ版Xboxで『HALO』をプレイの巻

Xboxの機能のひとつ"5.1chサラウンド"。この立体音響だとか、音による臨場感と誌面で説明されてもなかなかピンとこないのではないだろうか？　そこで、編集部ではヤマハのサウンドシステム『シネマステーションS10』を使用して、5.1chサラウンドを体感してみた。

残念ながらまだ日本ではハードも発売されていないので、US版のXboxハードと5.1chサラウンド対応の『HALO』をプレイしてみた。プレイした5.1chサラウンドの感想をひと言でいうなら「すごい」。『HALO』がプレイヤー視点で敵を撃ちまくるアクションゲームだけあって、通路などで敵が後ろにいることが音で実感でき迫力満点。迫り来る敵のリアルな移動感がゲームの緊迫感を盛り上げ、序盤のステージをプレイしただけで、手に汗握ってしまったのだ。従来のゲームにも最適なサラウンドモードが装備されているのもうれしい。ちなみに日本版のXboxでも同様の5.1chサラウンドを楽しむことができる。まずお近くの電気店などで、その迫力を試してみよう。



※写真のスピーカースタンドは別売です。

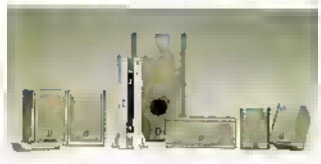
『HALO』

マイクロソフト　2002年春発売予定

異星人が作り出した謎の環状惑星でくり広げられる、SFシューティングアドベンチャー。プレイヤー視点で進行し、武器や乗り物を駆使して数々のミッションをクリアーする。異星人を巡る謎に満ちたストーリーが見どころ。



ホームシアターサウンドシステム CinemaStation S10



⬆コントロールセンターと5.1chスピーカーシステムの本格構成。
合計希望小売価格68,000円（税別）
セット内容：ホームシアターサウンドシステムVS-10（リモコン装備、3台1組）、スーパーウーファー／センタースピーカー／リアスピーカー（VS-10専用）NX-SW10

DTS／ドルビーデジタルデコーダーを装備。ヤマハ独自の音場創成技術"シネマDSP"による、ゲームを迫力いっぱいに楽しめる奥行きとサラウンド感がでるゲーム専用プログラムもある。深夜や周囲の騒音が気になるときでも手持ちのヘッドホンで5.1chの臨場感に浸れる"サイレントシアター"も搭載。5.1chライブビデオからスポーツ中継まで、テレビやDVDも幅広く楽しめるぞ。

ヤマハAVお客様ご相談センター　0570・01・1808　http://www.yamaha.co.jp/audio/

YAMAHA
感動を・ともに・創る

CinemaStation

ヤマハは選べる5.1ch

お手持ちのDVDに光ケーブル1本でカンタン接続OK!



写真のリアスピーカー用スタンドSPS-AV1は別売です。

音元出版 ビジュアルグランプリ2002 受賞

カンタン接続の
TVトップシアター
CinemaStation
S77 NEW

AV-S77のセンターch信号は，センターユニットに内蔵の左右メインスピーカーからファントム再生されます。

コンポスタイルの
小さな本格派
CinemaStation
S10



写真のリアスピーカー用スタンドSPS-AV1は別売です。

写真はVS-10とNX-SW10の組み合わせ例です。VS-10単独でもバーチャルサラウンドシステムとしてお使いいただけます。

●5.1chを活かし切る圧倒的な臨場感「シネマDSP」●独創技術が生む驚異の重低音「A-YSTスーパーウーファー」●ヤマハの先端技術が息づく「高音質オーディオアンプ」
●お手持ちのヘッドホンで，深夜でも迫力の5.1chが楽しめる「サイレントシアター」●「迫力モード」「小音量モード」「お気に入りキー」など便利で楽しい機能をリモコンで操作

CinemaStation S10

ホームシアターサウンドシステム（コントロールセンター/メインスピーカー）
VS-10 希望小売価格40,000円（3台1組・リモコン装備・税別）
スーパーウーファー/センタースピーカー/リアスピーカー
NX-SW10 希望小売価格28,000円（4台1組・税別） ・NX-SW10はVS-10専用です。
合計希望小売価格 **68,000**円（税別）

CINEMA DSP　dts　DOLBY DIGITAL　DOLBY SURROUND
TruBass　防磁タイプ

CinemaStation S77

ホームシアターサウンドシステム AV-S77
セット内容：センターユニット，リアスピーカー×2台，A-YSTスーパーウーファー
希望小売価格 **53,000**円（4台1組・リモコン装備・税別）

CINEMA DSP　dts　DOLBY DIGITAL　DOLBY SURROUND
防磁タイプ

CinemaStation mini

ホームシアターサウンドシステム TSS-1
セット内容：アンプユニット，サテライトスピーカー×5台，YSTスーパーウーファー
希望小売価格 **35,000**円（7台1組・税別）

dts　DOLBY DIGITAL　DOLBY SURROUND
防磁タイプ

デスクトップにも置ける
手軽な5.1chサウンド，
DTS&ドルビーデジタル内蔵
マイクロシアター。



CINEMA DSP 5.1chからモノラルまで，さまざまな音声フォーマットに映画館並みの臨場感をプラスして再現するヤマハ独自の音場創成技術，DVD，ビデオテープ，TV放送など，すべての映画や音楽のサウンドに最適です。

ヤマハ株式会社 ●資料請求は住所，氏名，年齢，職業を明記のうえ，〒430-8651 浜松市浜松郵便局私書箱3号ヤマハ株式会社AL-ZZ係へ ●AVお客様ご相談センター：ナビダイヤル（全国どこからでも市内通話料金）0570(01)1808 携帯電話・PHSでのご利用は053(460)3409まで ご相談受付時間10:00—12:00，13:00～18:00（土・日・祝日，当社休日除く）●ドルビーはドルビー・ラボラトリーズの登録商標です。●DTSはデジタルシアター・システムズ社の商標です。●TruBassはSRS Labs,Inc.の商標です。△ご使用の際は，必ず取扱説明書をよくお読みのうえ，正しくお使いください。 ヤマハオーディオ・ホームページ http://www.yamaha.co.jp/audio/

d-cinema Yamaha takes cinema digital

Xbox ハード徹底解剖！

発売まであと20日余りとなったXbox。これまでのゲーム機とはまったく異なるアプローチで開発されたXboxには、非常に興味深い仕様が満載。ここでは、Xboxのハード面をいままでの資料を基に編集部独自企画として徹底的に解剖してみたぞ！



最強のゲームマシン！ Xboxハードウェアスペックを完全公開！

下のにまとめたのが、マイクロソフトが発表するXboxのスペックだ。Intel製のCPU、NVIDIA製のグラフィックチップなど、パソコンの世界でおなじみのメーカー名が並ぶ。また、内蔵ハードディスクやDVD-ROMドライブなども、PCで成熟されたものをベースに、より信頼性の高いものが採用されている。

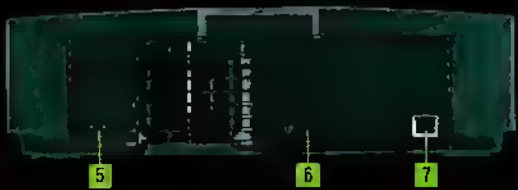
Xboxは、DirectXの技術をもとに作られており、最強のゲーム環境を実現するために必要な機能で埋め尽くされている。スペックの高さと低コストを両立させるには、PCの技術が不可欠だったのだ。

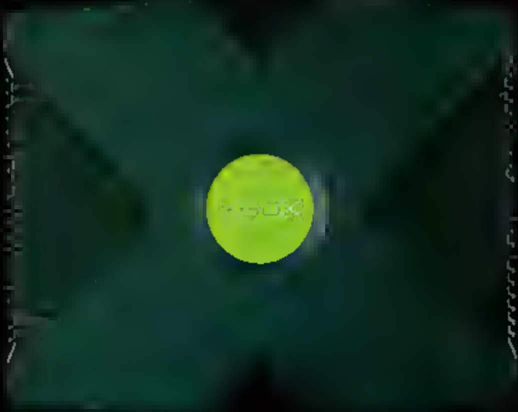
Xboxハードウェアスペック

CPU	Intel 733MHzプロセッサ
グラフィックチップ	マイクロソフト・NVIDIA共同開発カスタム233MHzチップ Xbox Graphics Processing Unit(XGPU)
メモリ	64Mバイト(400MHz動作DDR SDRAM)
メモリ帯域幅	6.4Gバイト/秒
ポリゴン描画能力	1億1600万ポリゴン/秒
ピクセル・フィルレート(2テクスチャ)	37億ピクセル/秒
最大表示解像度	1920×1080ドット
記憶装置	ハードディスク(内蔵50,000ブロック以上) 最大5倍速DVD-ROMドライブ メモリユニット(別売) 502ブロック
入出力端子	ゲームコントローラ端子4個(USB1.1準拠) 10BASE-T/100BASE-TX対応イーサネット端子
サウンド機能	256ボイス/64の3Dチャンネル ドルビーデジタル5.1ch出力対応(別売のXbox拡張AVパックもしくはXboxコンポーネントAVパックが必要)
DVDビデオの再生	あり(別売のXbox DVDビデオ再生キットが必要)
HDTVゲーム対応	あり(別売のXboxコンポーネントAVパックおよびHDTVに対応したゲームタイトルが必要)



Xbox本体とコントローラのすべて







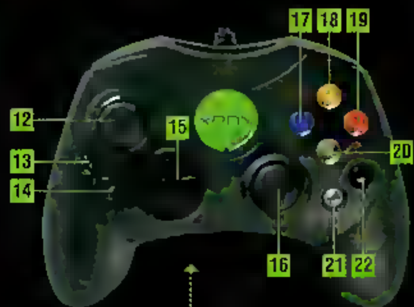
Xbox DVDビデオ再生キット
DVDビデオ再生キットはリモコンと受信部の2ピース構成。受信部をコントローラ端子に取り付けるとDVDビデオの再生が可能となる。



メモリユニット
メモリユニットはコントローラの拡張スロットBに取り付けて利用する。容量としては502ブロックのセーブ領域が確保される。







クイックリリースコネクタ
ケーブルの途中にあるクイックリリースコネクタによって、コントローラを力強く引っ張っても本体に衝撃が伝わらない気配り仕様だ。



日本版Xbox本体は、仕様や用意されるコネクタ類なども含め、アメリカ版とほぼ同じ。表示言語が標準で日本語に設定されている点などがおもな相違点となる。Xboxコントローラはアメリカ版よりもひとまわり小さい日本向けオリジナルモデルが付属。ボタンの配置も若干異なっているが、こちらも機能面の違いはない。

1 ディスクトレイ
2 イジェクトボタン／ステータスランプ表示
3 電源ボタン
4 コントローラ端子
5 電源端子
6 AV端子
7 イーサネット端子
8 拡張スロットA
9 拡張スロットB
10 右トリガ
11 左トリガ
12 左スティック／左スティックボタン
13 BACKボタン
14 STARTボタン
15 方向パッド
16 右スティック／右スティックボタン
17 Xボタン
18 Yボタン
19 Bボタン
20 Aボタン
21 白ボタン
22 黒ボタン

INTERVIEW

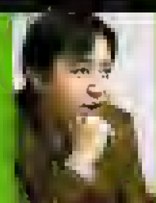
Xboxのロゴ"NEXUS"とは？

無形有形に関わらず、ブランドを確立させて、それを中心に商品を展開していく……っていう方法がありますよね。マイクロソフトとしては、このXboxやロゴイメージをブランド化していく戦略があります。ロゴを見ただけでドキドキワクワクしてくれるような、そういうものにしていきたいと考えていました。

このロゴの意味ですが、いままでにない新しいことを切り開いていく、ここから何かが生まれてくる……というデザインになってます。何があるかわからない宇宙（黒い部分）から、新しい何かが出てくるぞ、っていうイメージです。

じつは、このX印ロゴにはちゃんと名前がついているんですよ。"NEXUS"（ネクサス）といいます。すべての中心というような意味です。このロゴがあると、「おおっ、また何か新しいものがはじまるんだな」っていうイメージのものにしていきたいと思ってます。製品そのものはもちろんですが、こういうイメージ的な部分でももっと売り出していこうと計画中です。

ハードディスクや5.1チャンネルで新しい切り口によるゲームが生まれて、オンラインでは新しい遊びかたができるようになる。このロゴ"NEXUS"を見てもらうだけで、そういうイメージをもってもらえたらいいですね。そのためにも、いいゲームをたくさん出してユーザーの皆さんに認知していただきたいですね。



マイクロソフト
Xbox事業部
マーケティング統括部
高田和幸

ハードウェア性能をチェック！

Xboxは、非常に高い3Dグラフィック描画能力が実現されている。また、ハードディスクを標準搭載し、リアルタイムでドルビーデジタル5.1チャンネル再生が可能なサウンド能力、イーサネット端子標準搭載による高速ブロードバンド対応など、いままで体験できなかった新次元のゲーム環境が構築できるのだ。

そこで、Xboxのキーポイントといえるこれら各機能を詳しくチェックしていこう。

ハイスペックなグラフィック機能

Xboxのグラフィック能力は、これまでのゲーム機では考えられなかったほど非常に強力なパフォーマンスを持っている。もちろん、ポリゴン描画能力が高いだけでは、高品質なグラフィックを描画することは不可能。映画並みのグラフィックを実現するためには、特殊な3D描画機能が不可欠だ。

Xboxには、以下のようなキーとなる3D描画機能がいくつか搭載されており、これによって高品質なグラフィックが可能となっているのだ。見たこともない美しい画像表現は、これらの処理を組み合わせて行われているんだね。

Pixel Shader

ピクセルシェーダー

光源の位置によるポリゴン面の明るさや色の計算をピクセル単位で処理できる。その処理内容をもプログラムできるため、とてもリアルな映像が再現できる。



Vertex Shader

バーテックスシェーダー

キャラクターを構成するポリゴンの頂点情報をプログラムにより変化させる処理を行う。微妙な表情の変化や、水面の波紋などをリアルに再現できる。



Shadow

シャドウ

3D描画でリアルな影を生成するには、非常に高度な処理が必要となるが、Xboxではフィールド面の形状や色調に合わせた影を、リアルタイムに生成できる。



Bump Mapping

バンプマッピング

物体表面への光源からの光の当たり具合を変化させ、擬似的に表面の凹凸を表現する機能。凹凸を物理計算する必要がないため、高速に凹凸を表現できる。



5.1ch対応のサウンドは大迫力！

DVDビデオでおなじみのドルビーデジタル5.1チャンネル。Xboxでは DVDビデオ再生時だけでなく、対応しているゲーム中のBGMや効果音までも5.1チャンネルで再生可能となっている。背後にいる敵の足音や話し声、レースゲームでクルマを追い抜くときにエンジン音が前から後ろへと移動する様子なども再現できる。対応AV機器を用意する必要があるが、部屋全体がゲーム空間となり、臨場感あふれるプレイが可能だぞ。

➡写真はヤマハのホームシアターシステム『シネマステーションS10』だ（合計希望価格68000円）。



ブロードバンドによるネットワーク

Xboxに標準で用意されるイーサネット端子。ADSLなどのブロードバンドサービスに接続することで、オンラインゲームや、Xboxコミュニケータ（仮称）を利用したボイスチャットを楽しめるようになる。

イーサネット端子の機能としては、10BASE-T/100BASE-TX対応なので、100Mの光ファイバー通信にも十分対応が可能となっている。

現時点ではまだネットワーク戦略に関する具体的な発表はないが、NTTコミュニケーションズとの提携でXbox専用のネットワーク構想が着々と進行しており、今後少しずつ詳細が明らかになってくるだろう。



⬆イーサネット端子。Xbox本体どうしをつなげるシステムリンクケーブルもココへ。

ハードディスクでゲームが変わる！

ハードディスク標準搭載は、ゲームを大きく変えるに違いない。セーブデータを保存できるため、別売のメモリユニットは基本的に必要ないのはもちろん（別のXboxでセーブデータを使うときは必要になる）、ゲームがハードディスクを利用すれば、ロード時間が短くなって、より快適なプレイが可能となる。ネットワーク経由でダウンロードした追加シナリオの保存、なんていうこともできるようになるので、ゲームの楽しみかたが無限に広がるだろう。

また、音楽CDをハードディスクに録音して楽しむこともできるぞ。

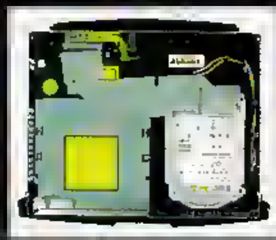


⬆比べるのも何だが、ハードディスクはメモリユニットと比べて1000倍の容量がある。

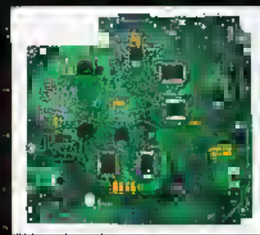
Xboxの中身はこうなっている!

Xboxは、パソコンの技術を取り入れて作られたゲーム機だ。そのため、パソコンで利用されている汎用パーツが数多く採用されており、ほとんどがカスタムパーツで作られているこれまでの家庭用ゲーム機とは内部構造が大きく異なっている。

ここでは、Xboxの内部がどうなっているのか分解してチェックしてみた。ちなみに今回は北米版を分解しているため、日本版とは若干異なる部分があるかもしれない。また、本体を分解すると保証が効かなくなり、内部は高電圧となる部分もあり非常に危険。読者の皆様は絶対に分解しないようにしてもらいたい。



←本体の上フタを外すとDVDドライブとハードディスクが。



←次ページで紹介している基板の裏側。細かい配線でビッチリだね。

1 CPU

Xboxに搭載されているCPUは、Intel製のCPUであるPentium Ⅲをベースとしている。FSBクロック(供給されるクロック)は133MHzだが、CPU自体はFSBクロックの5.5倍となる733MHzで動作している。

CPUに内蔵される2次キャッシュ容量は128Kバイトと、Pentium Ⅲの半分しか搭載されていないが、それ以外の仕様はPentium Ⅲとほぼ同じだ。もちろんストリーミングSIMD拡張命令にも対応しており、高いマルチメディア命令処理能力が確保されている。分解したXboxに搭載されていたCPUは、モバイルPentium Ⅲとほぼ同じ形状のものだった。



↑CPUのアップ。Xboxの基本的な処理はすべてココで行っているのだ。

2 Xbox Graphics Processing Unit(XGPU)

マイクロソフトとNVIDIAが共同で開発したのが、このXGPUだ。描画機能のすべてを担うチップでもあり、実質的にグラフィックチップと考えてもいいだろう。NVIDIAがパソコン用のグラフィックチップとして開発したGeForce3とほぼ同等のジオメトリエンジンとレンダリングエンジンが搭載されており、非常に高い3D描画能力が実現されている。ビデオメモリはUMA(Unified Memory Architecture)方式によりメインメモリの一部が利用される。またXGPUには、CPUを制御する機能、メモリインターフェイスなどの機能も搭載されており、パソコン用チップセットのノースブリッジとほぼ同等の機能も実現される。

3 Xbox Media and Communications Processor (MCPX)

MCPXは、Xboxのコントローラ接続ポート、イーサネットポート、IDEインターフェイスなどの入出力関連機能に加え、3Dサウンド機能が集約されたチップ。XGPU同様、マイクロソフトとNVIDIAの共同開発だ。コントローラ接続端子やDVD-ROMドライブ、ハードディスク、本体後部のイーサネット端子もMCPXが制御している。サウンド機能は最大256音同時発音、3Dサウンド再生もサポート。ゲーム機として初めてゲーム中のサウンドをドルビーデジタル5.1チャンネルでリアルタイムに出力可能という特徴もある。

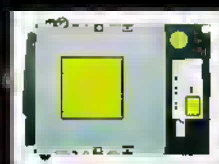
4 IDEポート

IDEポートはXbox内蔵のドライブ類を接続するためのもの。XboxにはIDEポートがひとつしか用意されていないが、IDE仕様ではひとつのポートに対して2個のドライブを接続可能なので、IDEポートがひとつのみでもDVD-ROMドライブとハードディスクの双方を接続できる。

各ドライブはパソコンでも一般的なIDEケーブルで接続されており、データ転送速度は最大で33Mバイト/秒となっている。



↑一般的なハードディスクに見えるが、耐衝撃性などに優れた特別モデルだ。



←DVD-ROMドライブはフロントローディングタイプ。読み込み速度は2～5倍速。

INTERVIEW

ハードのヒミツをマイクロソフトに聞く!

Xbox事業部
アドバンスドテクノロジーグループ
インタビュー

パソコンでのノウハウをそのままXboxへ

―他機種と比べても、とにかく開発しやすいと評判のXboxですが。

田代 開発環境のベースはDirectXですが、従来のパソコン版と違うところはグラフィック機能にしてもハードを直接叩ける点にあります。DirectXに合わせてハードを設計した部分もありますので、最適なパフォーマンスが得られる。作りやすく、潜在能力をフルに活用できる開発環境になってます。

白浜 これまで当社はパソコンにおいてVisual C++やVisual Basicなどさまざまな開発環境を提供してきたので、それがXboxにも活かされています。開発者にとってどういうものが使いやすいかは、よくわかっていますから。Visual C++が使えて、専用APIによってハードを直接いじれるわけですから、とてもプログラムが組みやすいと思います。



ATG部長
春木 豊

Xboxのサウンド能力でゲームで進化する

――Xboxはゲーム中でもドルビーデジタル5.1チャンネルでの出力が可能ですよね?

横山 音の位置をリアルタイム変更することができます。すでに多数のタイトルが対応しているとおり、対応したプログラムを書くことも簡単です。また、特別な機器がなくて

5 イーサネット端子

本体後部のイーサネット端子は10BASE-T/100BASE-TXに対応するネットワークポートだ。パソコンで利用しているLANケーブルをそのまま使うことができる。

100BASE-TX時のデータ転送速度は最大100Mbpsで、ADSLや光ファイバー（FTTH）を利用したブロードバンドサービスにも余裕で対応しているのがうれしい。

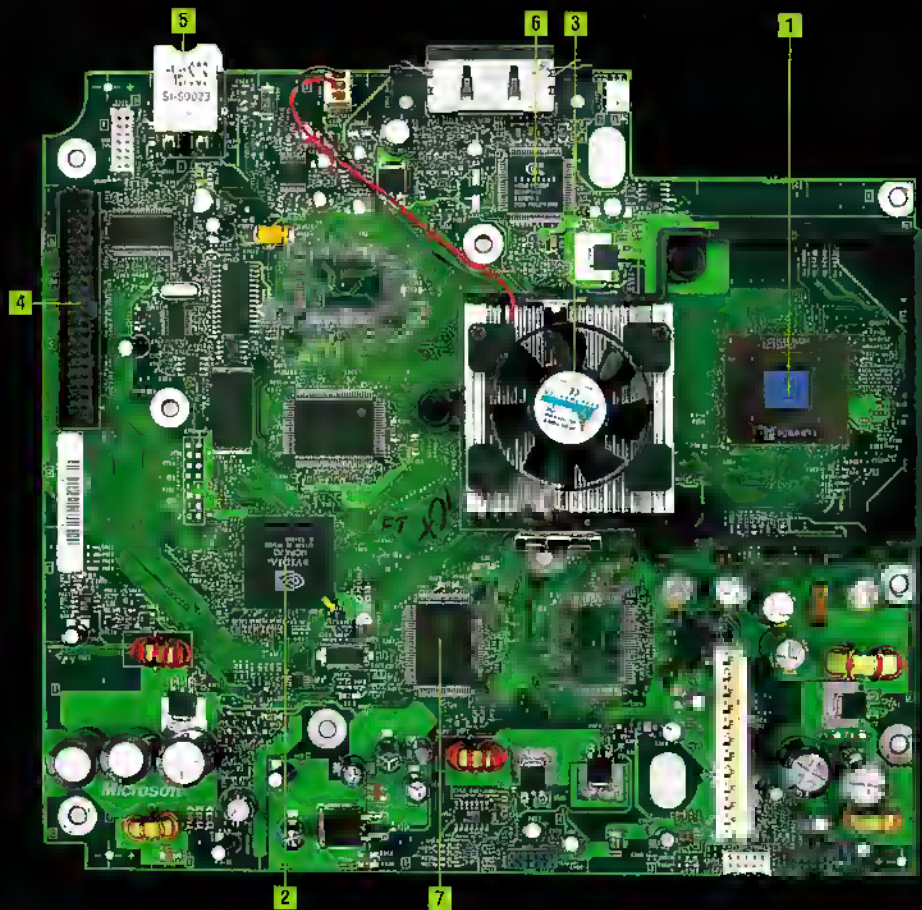
6 ビデオエンコーダー

XGPUで描画した映像データをテレビに表示する信号に変換するという作業を行う。ハイビジョンビデオ信号（HDTV）の出力もサポートしており、これまでのゲーム機とは次元の違う緻密で美しい画像を表示できる。

7 メモリ

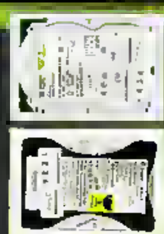
Xboxには64Mバイトのメモリが搭載される。このメモリはUMAという方式によって、演算作業時のデータ記憶領域となるメインメモリと、XGPUの描画作業時の描画データ記憶領域となるビデオメモリの双方に利用されるという、たいへん便利な機能を持っている。これによりテクスチャーの制限も少なく、美しいCGが可能となる。

メモリのデータ転送速度は6.4Gバイト/秒と非常に高速となっている。



Xboxハードこぼれ話①

ハードディスクは2種類？

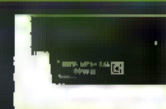


WesternDigital製とSeegete製があるハードディスク。製造時期や製造工場の違いによって異なるようだ。容量は、公式には50,000ブロック以上となっているが、それぞれで少し違う？

Xboxハードこぼれ話②

北米版の電源ユニットを見ると？

北米版の電源ユニットは、電圧100V～120V、周波数50Hz/60Hzとなっている。電圧100V、周波数50Hz/60Hzといえば日本の電源仕様。当初から日本版も兼ねるように作られているようだ。



↑電源端子をよく見ると、"50/60Hz"とある。こんな特殊な環境は日本ぐらい。



ATG ソフトウェアデザインエンジニア
白浜孝之

もテレビの2スピーカーで擬似的に3Dに聞けるのも特徴です。

白浜　ゲームプレイ中、自分の操作する部屋が映画館並みの環境でゲームを楽しむことができます。

田代　音を256音同時に出して、ポリゴンをたくさん表示させてもパフォーマンスが落ちません。すべてのチップが完全に独立しているので、お互い負担になりません。

春木　2Dしか表現できなかったグラフィックが3Dになったとき、ゲーム性の幅が広がっていきましたよね。それと同じように、サウンドが2Dから3Dになることで、まったく新しいゲームが生まれてくると思います。

日本製コントローラーは徹底的にリサーチした

――コントローラーは日本独自のものになってますよね。

穐山　日本だと畳に寝そべってプレイしたり、あぐらをかいて片手で遊んだりしますよね。そういう状況でも持ちやすいものにしたかったんです。日本独自のゲーム文化を米国本社に説明して、理解してもらうことができ、日本のコントローラを変更することができました。



ATG プログラムマネージャ
田代昭博



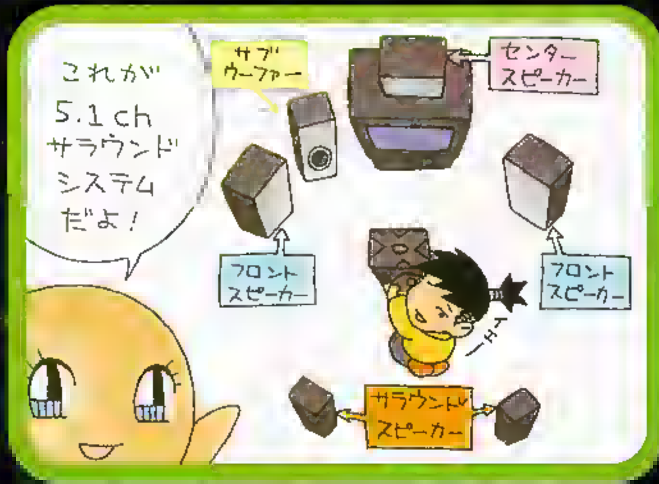
ATG ソフトウェアデザインエンジニア
穐山賢一

田代　いろんな子供から大人まで年齢層、何百人という人たちに、いくつものプロトタイプを触ってもらい徹底的にリサーチしました。

あと、アメリカの開発チームに聞いたんですが、ボタンの配色はウインドウズカラー（Windowsの旗マークの色）と同じなんですよ。

5.1chサラウンドシステムでゲームが変わる？

Xboxの機能のひとつ"5.1chデジタルサラウンドシステム"。以前は、映画館などでしか味わうことができなかったシステム。しかし、DVDやBSデジタル放送の急激な普及により、5.1chサラウンドを家庭で手軽に体験できるホームシアターシステムがいまもっとも注目を集め、実際身近になっているのだ。5.1chのサラウンド音場が生み出す迫力の臨場感。5.1chとは、前に左右と中央の3つのスピーカー、後ろの左右ふたつのスピーカーを加えた計5台のスピーカーと1台のサブウーファーで再現される。6台のスピーカーだが、サブウーファーを0.1として、5.1chと呼ぶ。この6台のスピーカーを適切にセットすることで、音による臨場感を得ることができるのだ。この五感を通じての体感が、映画だけでなく、Xboxによってついにゲームの世界でも体験することができる。後ろから忍び寄る敵にドキドキし、息詰まるバトルがくり広げられる。視覚ではなく5.1chにより、360度神経を張り巡らせる緊迫感が、ゲームの歴史の中で2Dから、3Dへの変化により、画期的に画面の変化をもたらせたと同様に音が2Dから3Dへ変化することこそ、ゲーム新時代の幕開けになる。それが、5.1chなのだ。



パイオニアのすごいシステムで体感してきたぞ

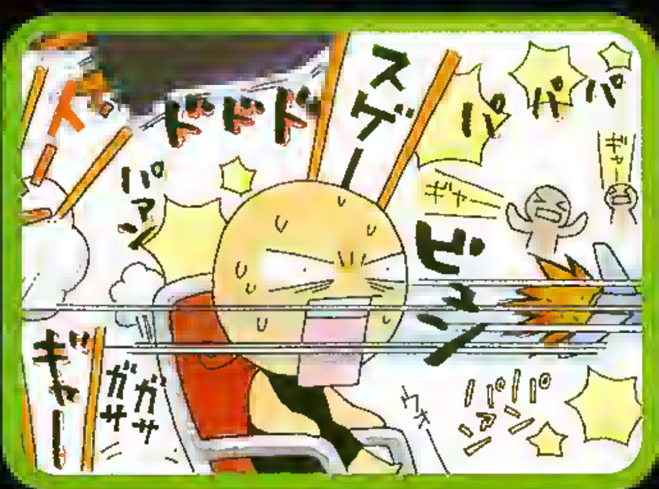
さて、ファミ通Xbox編集部の編集者3名で、5.1chの取材にパイオニア本社におじゃました。もちろん目的は、5.1chを体験するため。200インチの巨大スクリーン（プロジェクター）と、放送局で使用されているという超高価な業務用スピーカーセット。このスタジオでUS版のXbox『HALO』『DEAD OR ALIVE 3』『AIRFORCE DELTA STORM』の3タイトルをプレイさせてもらった。感想はとにかくスゴイ。自分の操作によって音が360度から迫ってくるので、本当に迫力満点。『AIRFORCE DELTA STORM』では、敵機に追われロックオンされたときの緊張感は、言葉では表現しきれないほど。『HALO』は、広い惑星での敵との壮絶な戦いの臨場感がダイレクトに伝わってくるのだ。さらに、DVDで映画を見れば、ゲームにはない映像の世界に引き込まれるほどの再現性を見せてくれるのだ。まさに、音のすごさを体験させていただいた。

やはり文章で「スゴイ」と表現してもなかなか伝わらないとは思う。もうこれは、みんなに体験してもらうしかないのだ。5.1chが、ゲームの世界を広げるのは確実。これこそ新しい世界の始まりなのだ！





↑➡プロジェクター（映写式のモニター）のため、写真では見にくいかもしれないが、画面も大迫力できれい。その上をいくのが5.1chの迫力。重低音により、空気が震え肌にビシビシ伝わってくる。ゲームをしているというより体感している感じ。



Xboxの5.1chなら自宅でも再現可能だ！

さすがパイオニアと、5.1chを体験したところで、3人それぞれの感想を紹介しよう。

「今日体験したソフト以外のゲームはもちろん、いろいろな映画などもっといろいろなものを試してみたくなる。一度体感したら音の快感から逃れることができない」（ムネタツ）

「やっぱ、音というか臨場感を肌で感じるっていうのはすごい。もっともっと5.1chを使ったスゴイゲームが登場するはず。家庭ゲーム新時代が始まったのかも」（コブラ小林）

「確かにすごいけど、ゲームの5.1chはまだ開発途上なのかも？　もっと5.1chを意識した作品になったら本当にすごいことになるのかも。映画の臨場感もぜひ」（にっしー）

今回はパイオニアのスタジオでの体験だったが、実際の家庭ではどうなのか？　自宅の部屋ということで家具やテレビの配置にもよるものの、ホームシアターの導入によって5.1chの再現性は十分得られる。最近の製品は、"ヘッドホンモード"などさまざまな環境に対応しているので、導入を検討してみては。

オススメ機種紹介

パイオニア 5.1chサラウンドセット

5.1chを自宅で楽しむためのオススメ機種のご紹介。パイオニアの5.1chサラウンドセットは、ドルビーデジタルやDTSなどのサラウンドフォーマットへの対応はもちろん、パイオニア独自の音響技術から生まれた"ADVANCED THEATERモード"をはじめとした、数々のサラウンドモードも搭載。ソフトや好みにあった音場から、夜間の鑑賞など、視聴環境に応じた音場まで、リモコンによって簡単に操作することができちゃうのだ。まさにその臨場感は、DVDやテレビ、ゲームの楽しさをさらに広げてくれること間違いなし。

今回紹介しているAVアンプVSA-C300は、システムの拡張性にも優れた豊富な入出力端子を装備。機能、表現力にも優れた充実のクオリティー。Xboxで5.1chの世界にはいるのには、ほんとうにオススメ。自分の部屋の大きさが気になるという人にも、初心者にも"ルーム設定"機能で、難しいスピーカー設定をリモコンの専用ボタン(S:6畳、M:8畳、L:12畳)で簡単に操作できてしまうのだ。もちろん、各スピーカーごとの高度な設定も可能だ。

ひとりでじっくり楽しみたいときや夜間など、大きな音を出せないときにはマナーモードやヘッドホンの使用をオススメ。"ヘッドホンサラウンド"で、ヘッドホンの左右の音を5.1chのスピーカー環境でサラウンドしているように再現。立体感も奥行きも感じられるぞ。こんな高機能なら、十分Xboxのゲームを臨場感たっぷりに遊ぶことができるのだ。さらに、DVDで映画などの映像も楽しめるのだ。さて、キミならどうする?



AVアンプ　VSA-C300

希望小売価格44,000円(税別)
付属品:AVプリセットリモコン、単3乾電池(×2)、電源コード、光デジタルケーブル、スピーカーコードラベル、取扱説明書、ホームシアター入門書



5.1ch スピーカーシステム S-HS01

希望小売価格31,000円(税別)
フロントスピーカー×2/サラウンドスピーカー×2/センタースピーカー/パワードサブウーファー
付属品:スピーカーコード(フロント用:5m×2、サラウンド用:10m×2、センター用:5m)、RCAピンコード、スピーカーコードラベル、滑り止めパッド×15(フロント/サラウンド/センター用)、取扱説明書

xbox.jpでXbox発表記念　～2月11日(月)まで

"パイオニア5.1chサラウンドセット・モニタープレゼント!"実施中

ここで耳寄り情報。紹介したパイオニア5.1chサラウンドセットをXboxのホームページxbox.jpでモニタープレゼントを実施中。応募方法は、必要な情報を入力し、簡単なアンケートに答えるだけ。http://xbox.jp/にいますぐアクセスすべし!



つぎはこんなコトをしてみたい!

さて、実際体感してきた我々でも、体験するまえにはそのすごさを理解していなかったというのが事実。そこで、今後もパイオニアに協力していただいて、ゲームクリエーターの方にこのスタジオで5.1chを体験していただき、感想や今後のゲーム制作に活かしていただきたい。さらに、読者のみんなにも5.1chを体感してもらう会を実施しちゃうぞ!



パイオニアのスタジオで 5.1chドルビーサラウンド体験会開催

今回我々が体験したスタジオで、読者を招待して5.1chサラウンドの体験イベントを実施しちゃうぞ。5.1chは、家庭用でも十分迫力満点だが、ぜひこの機会に最高の設備で、5.1chサラウンドを体験してみよう。住所、氏名、年齢、職業、電話番号と5.1chへの質問などをハガキに書いて、下記のあて先まで応募してください。



スタジオは都内。会場までの交通費は当選者の負担となります

3月2日(土) 14:00～ 15:30～

希望の時間の記入がない場合は編集部で決めさせていただきます

各20名=計40名の読者をご招待

締切 2月20日(火)必着

あて先　〒154-8528 東京都世田谷区 1-18-10
株式会社エンターブレイン ファミ通Xbox
「パイオニアで5.1ch聴きたい!」係

商品のお問合せは、パイオニアカスタマーサポートセンター 0070-800-8181-22　詳しい紹介はホームページ　http://www.pioneer.co.jp/avdvd/
※フリーフォンはPHS、携帯電話、列車公衆電話、船舶電話、ピンク電話および海外からの国際電話ではご利用になれません。
営業時間は、9:30～17:00です(日・祝日、パイオニアの休日を除く)。


XBOX
戦国SLGの王道、
今度の初陣はXbox。
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望
嵐世記
2月22日 本体同時発売!!
価格:9,800円


ついにできたを。
koei



20近くあるミッションを完全攻略！　広大な香港のMAPをミッションごとに分割、敵車の動きから、アイテムポイント、そして究極のショートカットまでを一挙掲載！　これ1冊でキミのクリアーは間違いなしだ！



巨大な香港の町をMAPで検証 全ミッションも完全攻略だ!!

発売日 2月22日
価格 価格未定



ダブル・スティール
DOUBLE-S.T.E.A.L

オフィシャルガイドブック

ファミ通Xbox責任編集の

発売日 3月1日
価格 価格未定

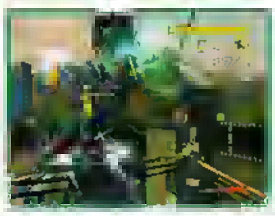
JSRF™ パーフェクトガイドブック

ジェットセットラジオフューチャー

広大なステージを爽快に駆け抜ける方法教えます！









基本システムの解説やキャラクターの能力分析などはもちろん、複雑になったステージはマップ付きで完全攻略。アイテムの位置もしっかりわかるぞ。これで、最終ステージまで迷うことなし！



ファミ通Xbox 責任編集の本

お問合せ先：株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話03-5433-7850（営業局）



XBOX
三十二番目の事件現場から、物語が始まる――
式神の城
TM
2005年、7月の夏。
灼熱都市と化した東京で、
連続猟奇殺人事件が発生した。
被害者は全員女性。死因は外傷性シ
いずれも時間をかけて身体の一
鋭利な刃物でえぐられており、
検死の結果から20時間前後をかけて
生きながら殺されたことが判明する。
7月21日。
31番目の被害者を発見。
事態を重く見た警視庁はこの事件を
特定犯罪第568号に認定。
オカルトとの関連性を求めてオカルト界の
有力者をオブザーバーとして
調査を開始する。
そして、7月23日。
32番目の事件現場から、物語が始まる。
紙一重を極める。
初回限定版
特典1 オリジナルピクチャーレーベル
特典2 式神の城 キャラクター設定資料集付
●敵に近づき破壊することでスコアに倍率がかかるT・B・S(テンション・ボーナス・システム)。
●キャラごとに展開する魅力的なストーリー。
●通常攻撃と特徴のある式神攻撃を使いこなせ!
3D縦スクロール・シューティング
2002.2.28発売
標準価格 5,800円(税別)
http://www.mediaquest.co.jp/shikigami/index.html
http://www.alfasystem.net/game/shiki/



TeamNINJAが放つ最先端3D対戦格闘、満を持して登場！

DEAD OR ALIVE 3™

期待の3D対戦格闘、国内版『デッド オア アライブ 3』（以下『DOA3』）の情報を余すところなくお贈りしよう。

A action

タイトル	デッド オア アライブ 3		
発売元	テクモ	ジャンル	対戦格闘
発売日	2月22日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	Team NINJA（テクモ）	制作者	プロデューサー：板垣伴信
ブロック数	ゲームデータ：5ブロック	システム対応	5.1ch HDTV 2人
その他	ファイティングスティック対応		

北米版から3ヵ月……『DOA3』はさらなる高みへ

打・投・掴による三つ巴やデンジャーゾーンなどの独創的なシステム、そして透き通るような美麗グラフィックが好評を博してきた『DOA』シリーズの最新作が、多数の新キャラクターに新ステージ、新システムを引っさげ、2月22日にXbox本体と同発でリリースされる。国内版に先駆け、昨年末に北米版が発売されているが、開発チームは約3ヵ月のブランクをフル活用し、さらなる作り込みを重ねているという。ハードの変遷とともに、飛躍的な進化を重ねてきた本シリーズの最新版がもうすぐ登場だ！　期待して待つべし！



⬆幻想的な渓谷へと落下するレイファン。ステージはより遠近感と立体感が強調されている。落下した先には……。



⬆氷柱の破片が細かく砕け散る。ヒット状況を問わずクリティカル状態を誘発できるスリップ地形も健在のようだ。

PROLOGUE

超忍リュウ・ハヤブサの活躍によって極悪万骨坊は鎮められた。しかし、この世紀末天狗禍に始まる瓦解を食いとめることはできなかった。

瓦解はやがて、暗黒となって人の世をおおう。求心力を失ったDOATECは迷走し、覇権をうかがう権謀家たちの、狩猟場と化す。

DOATEC開発部──先端軍事技術の砦に人の才能が蠢く。ビクトール・ドノヴァン博士の野望は、アルファ、イプシロンに続くオメガ計画として、新たな超人を生み出した。

『幻羅』。羅神門忍者の頂点に君臨したというその男は、既にしてヒトではない。そして、オメガ超人のためにあつらえられた屠殺場。すなわちそれが、格闘大会『DEAD OR ALIVE 3』だった。

　※画面は一部北米版のものです。また、本記事は北米版を参考にまとめておりますが、日本語版は変更される場合があります。

『DOA3』の新システムを探る！

本作から新たに導入された数々の新システム・新概念をここで紹介しよう。

『DOA3』もシステムの骨子はこれまでのシリーズを踏襲しており、操作は方向ボタンとP、K、Fの3ボタンで行う。方向ボタンでキャラクターを動かし、ボタンで技をくり出す。ガードは方向ボタンとＦボタンの両方で可能である。この基本操作部分はこれまでと何ら変わることはないので、すんなりゲームを始められることだろう。もちろん、本作ならではの新要素も積極的に取り入れられている。軸をずらして攻撃する三次元的な動きの固有技や、"ガード崩し"という打撃属性などが追加されるなど、より奥深い駆け引きが楽しめるようになっている。

また、フリーステップが方向ボタンのみの入力で出せるようになったり、壁に叩きつけ後もさらに追撃できるようになったりと、爽快感を重視した変更箇所も多い。ここではこのような追加、変更をひとつずつピックアップして、それぞれ詳しく解説していこう。



←ホールドもキャラクターごとに個性が反映されるようになった。絞め技の得意なバイマンは種類も多い。

FACTOR 1 | 立体的な攻防が可能に！　軸ずらし攻撃

『DOA3』では右に挙げたような、画面手前、または奥に移動しながらくり出される技が打撃系キャラに追加されている。これまでにも身を引いたり、姿勢が低くなる技はあったが、相手の打撃に対する行動はガードかホールドが基本だった。今回これにもうひとつの候補として、軸ずらし攻撃が加わることになりそうだ。直線的な技であれば、圧倒的に不利な状況であと出しして勝つこともありえる。フリーステップと組み合わせればさらに高い効果が期待できるだろう。なお、フリーステップ中に出した技は、レバーの入力方向に対応した技になることに注意(手前移動時ならしゃがみパンチ)。いずれにせよ、今回は攻防一体の軸ずらし攻撃が重要な要素になりそうだ。



↑フリーステップは操作が軽くなった。

草薙



↑画面奥へ避けながら、相手の右側面からパンチを叩き込む草薙。手前方向へ移動して出すことも可能で、その場合左側面からになる。

鷂形



↑画面手前にかわすと同時に、肩口を勢いよく叩きつけて吹き飛ばすゲン・フーの鷂形。実戦における避け性能が気になるところだ。

スライドボディブロー



↑ザックの軸移動攻撃は避けながらボディへの一撃を決めるスライドボディブロー。途中のモーションは極端に姿勢が低くなっている。

FACTOR 2 | 溜め続ければ威力UP!!　ガード崩し攻撃

ガード崩し攻撃は、文字通りガードさせることで崩し状態を誘発できる。さらに溜めが可能で、溜め時間に比例して攻撃力もアップ。これも軸ずらし攻撃と同じく、打撃系キャラが持っている。モーションは比較的大きいが、クリティカル時や起き攻めなど使いかたを工夫すれば、強力な武器に。

ワインドアップバズーカ



↑ピッチャーの投球モーションよろしく放たれるザックのガード崩し攻撃、ワインドアップバズーカ。崩れたらすかさず追撃せよ。

FACTOR 3 | 追撃バリエーションが増加！ コンボシステム

コンボシステムは、壁に垂直に叩きつけたあとの状態が大きく変化している。『DOA2』では叩きつけられた側は無敵になり、壁に対して上下へ移動ができたが、今回はなんとここに追い討ちすることが可能なのだ。壁やられ中はクリティカル状態になっており、一気に大ダメージを奪うチャンスとなる。このときの追撃で再び垂直に壁に叩きつけると、そこで初めて前作の無敵状態へ移行する仕組みになっている。これにより、壁が絡んだ攻防は一段とスリリングなものになることは間違いないだろう。また、キャラクター限定のようだが、浮かせた相手を直接投げ技で拾うこともできる。投げつけた相手を壁にぶつけてさらに追撃、なんてことも可能かも。

壁ヒット後は追い討ち可能





⬆壁やられ後も判定は残っているので、さらなる追撃が狙える。壁が爆発するデンジャーゾーンはこれまでよりいっそう危険なものに。

投げ技を空中コンボに



⬅浮いた相手を投げ技で拾う。レオンのカタパルトスローなどがこれに該当する。

タッグシステム健在



⬅今回はタッグモードでステージを複数から選択可能。ほかに新要素はあるか？

FACTOR 4 | キャラごとに差別化！ ホールドシステム

本シリーズを象徴するシステムであるホールドは、全体的にダメージが抑えられ、前作の簡易コマンドが正式なものになった。アーケードタイプのコマンドは、数キャラのみが持つ"エキスパートホールド"という威力の高い固有ホールド技になり，キャラごとの明確な差別化が図られている。また、上中段攻撃に対応した，相手を崩すタイプの特殊ホールドも健在。こちらも前作同様に、数キャラのみが使える固有技となっている。

ホールド（通常）

上段、中段、下段に対応した3種類のホールド。取った技がパンチかキックかでモーションが変化するのはこれまでどおり。多くのキャラクターはこのホールド技しか持っていない。

エキスパートホールド

一部の関節技、崩し技に長けたキャラクターのみが持つホールド。コマンドは前作のアーケードタイプのもので、難しいぶん与えるダメージも高い。なるべくこれを狙うよう意識したい。

特殊ホールド

これも一部のキャラクターのみが持つ固有ホールド技で、上中段ホールドと下段ホールドの2種類がある。成功すると相手を崩したりひるませる効果を持つものが多い。追撃のチャンス。



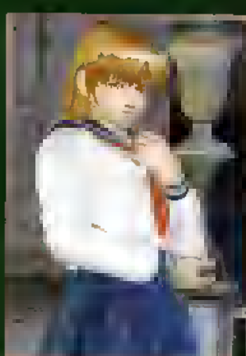
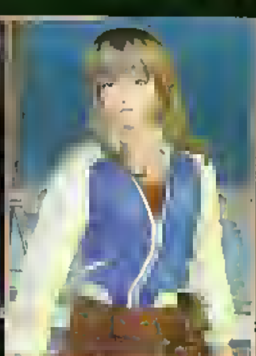
⬅レイファンはエキスパートホールドを持つ数少ないキャラクター。対上中段の特殊ホールドは、前作で持っていたキャラにはすべて用意されているようだ。



➡エキスパートホールドはダメージの高さが魅力。複雑なコマンドに完全な見返りの価値は十分ある。レイファンのほかに、バイマンも使うことができる。

もはやシリーズ伝統!? コスチュームの充実度もバッチリ！

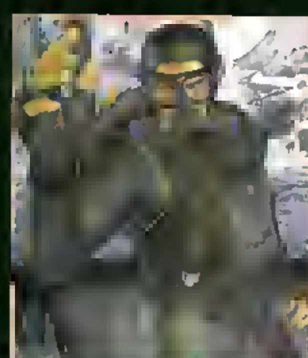
美しいステージ背景やキャラクターのグラフィックも『DOA』シリーズの大きな魅力のひとつ。そして各キャラを豪華にドレスアップするコスチュームの数々もまたしかりである。正確な種類やバリエーションは不明だが、さしあたって以下にあるようなものが採用される予定だ。お笑い系からセクシー路線まで幅広く、今回もさまざまなコスチュームでプレイヤーを楽しませてくれることだろう。

⬆かすみと新キャラクターのヒトミのコスチューム。すでにシリーズお約束の感もある服装だが、今回も健在のようでひと安心（？）。



⬆『DOA3』では各コスチュームごとに、カラーを自由に変更することもできるようだ。



⬆暗殺者の任務は幅広い。潜水服を纏ったバイマンの雄々しい新コスチューム。

キャラクター紹介

期待のニューカマー4名が揃い踏み！



碧眼の空手少女 HITOMI ヒトミ

ドイツから参戦したヒトミは、空手を駆使する18歳。力強い渾身の一撃で対戦相手を蹴散らせ！

ヒトミの格闘スタイルは，日本が世界に誇る格闘技・空手。ヒトミは日本人の母と、ドイツ人の空手家である父を持つ日系ドイツ人である。ドイツで記憶を失ったという，前作のアインとも何らかの接点がありそうだ。その華奢な外見からは想像できないほどのパワフルな打撃技群が持ち味で、豪快に相手を吹き飛ばす鋭い突き技，蹴り技を数多く有しているのがヒトミの特徴。腰だめに構えて強烈な一撃を放つ"風塵"といった突き技が主力になりそうだ。コンビネーションもこのタイプの突き技に連係するものが多いようだ。全体的に直線的な技が多くを占めているものの，軸ずらし攻撃の"草薙"など，小回りの効く技も備えている。また、アインと同じ空手家ということもあってか、かつてのアインを彷彿とさせる打撃技もいくつか持っているようだ。前述の"風塵"もそのひとつである。



←背後投げの"細雪"がレイファンに炸裂する。投げ技もじつにパワフル。

PROFILE

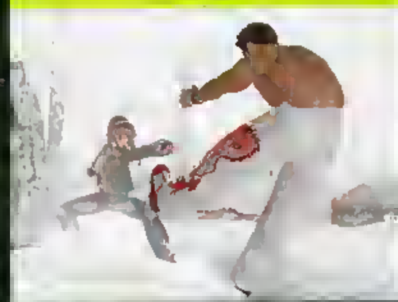
性別	女	血液型	O
国籍	ドイツ	誕生日	5月25日
流派	空手	職業	高校生
年齢	18	好物	ザッハトルテ
体格	160cm 49kg B90 W58 H85	趣味	料理

後ろ廻し蹴り



↑上段判定の蹴り技"後ろ廻し蹴り"。ヒットすれば相手は吹き飛ぶ。大振りに見えるがその挙動はす速い。

風塵



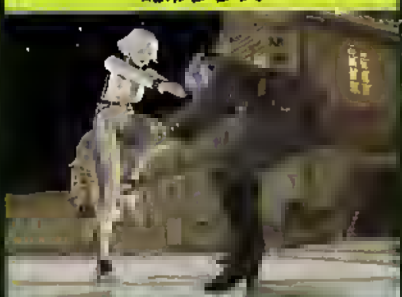
↑中段の突き技"風塵"がジャン・リーを吹っ飛ばす。これはアインにもあった技だ。空手の真髄を見よ。

CHRISTIE 冷徹なる暗殺者 クリスティ



暗殺者を生業とする白髪の麗人。独特のかまえから放たれるす速い連続打撃はまさに毒蛇のごとし。

蛇形歩多突



↑蛇形歩からくり出せる固有技のひとつ。パンチ2発から両手突きに連係する3段のコンビネーションだ。

双蛇天衝



↑ガード崩し性能を持つ"双蛇天衝"。片足立ちで両手を掲げた体制から、勢いよく振り下ろして突き刺す。



←これは"毒蛇絡陥"という投げ技。このまま挟んだ相手を横倒しにする。

PROFILE

性別	女	血液型	B
国籍	イングランド	誕生日	12月18日
流派	蛇拳	職業	アサシン
年齢	24	好物	トマトジュース
体格	177cm 57kg B93 W59 H88	趣味	ドライブ

蛇の動きをモチーフにした中国拳法、蛇拳を使うクリスティは，DOATEC，およびエレナと深い関わりがある人物のようである。クリスティの打突は総じてす速く、切れ味は鋭い。間断ない攻めを展開し，手数で圧倒して押し切るタイプのキャラクターであるようだ。特徴的なのが"蛇形歩"という特殊なステップ。正確には"蛇形歩～"という一連の技の前動作にあたる部分になるが，これを単体で出すことも可能で、その場合大きく軸移動をすることができる。相手の攻撃を避けるなど，三次元的な攻防に非常に有効に使えそうだ。蛇形歩と組み合わせて追加コマンドを入力すれば、"蛇形歩多突"といった、専用の打撃技に連係することができる。ただ速いだけではなく、軸の絡んだ立体的な戦いも得意そうである。両手を挙げて振り下ろす"双蛇天衝"というガード崩し攻撃も持っている。

合計16人におよぶ『DOA 3』のファイターたちを紹介！



BRAD WONG
酔拳の達人
ブラッド・ウォン

千鳥足のような独特の歩法から、強力な一撃をくり出す酔拳の使い手。見切ることができるか。

ブラッド・ウォンが使うのは，酔っ払いの動きをもとにしたという奇拳・酔八仙拳。数ある中国拳法のなかでもとくに習得困難とされ，不規則な動きから突如破壊力のある攻撃が放たれる。攻撃モーションとスキの境界が非常にわかりにくく，戦う際には慣れが必要となるだろう。そんなブラッド・ウォンの，のらりくらりとした酔拳の技においてさえ，ひときわ異質なのが"独立歩"という固有のかまえだろう。この構えを取ると肘枕で寝転がり，その状態で地面を転がって移動できる。寝ている状態は当然攻撃が当たりにくく，独立歩からはさまざまな打撃をくり出せるので，とぼけたようでいて油断ならないかまえといえるだろう。また，技後に独立歩に移行するコンビネーションもある。あやねのような，自動的に背後を向く技や，"側旋月牙叉手"という軸ずらし攻撃なども持っている。

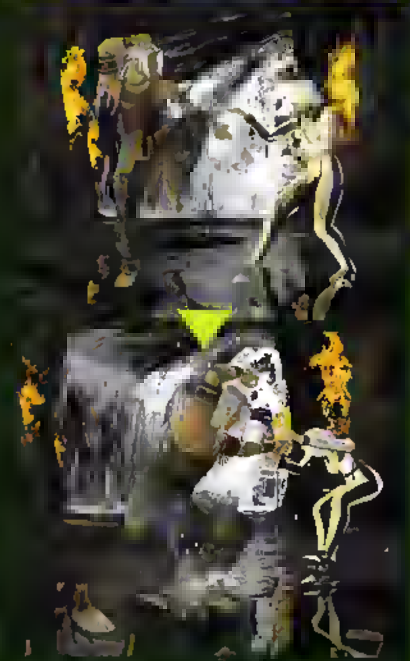


⬅比較的大柄な体格をしたブラッドだが，その動きはトリッキーそのものだ。

PROFILE

性別	男	血液型	O
国籍	中国	誕生日	9月10日
流派	酔八仙拳	職業	無職（失業中）
年齢	30	好物	酒
体格	182cm 75kg B115 W80 H91	趣味	囲碁、胡弓

側旋月牙叉手



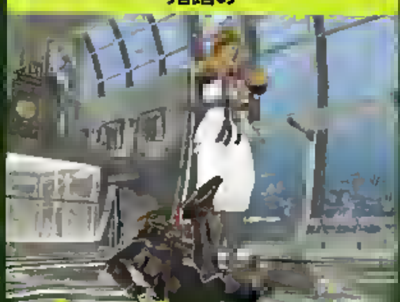
⬆酔拳固有のふらふらした歩法からくり出された'側旋[illegible]たは手前に移動して放つブラッドの軸ずらし攻撃だ。

重ね当て



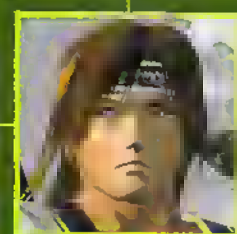
⬆気合一閃，両手で相手を吹き飛ばす'重ね当て'。上段だが，ノーマルヒットでもクリティカルを誘発できる。

鬼踏み



⬆ハヤブサの背後投げのモーションに似ているが，これは大ダウン攻撃。相手に飛び乗り両足で踏みつける。

HAYATE
覚醒せし忍
ハヤテ



記憶を取り戻したアインがハヤテとして復活。忍術と空手をミックスした格闘スタイルが火を噴く。



⬅突き出した拳が対戦相手を奈落の底へ突き落とす。安土城の天守閣にて。

PROFILE

性別	[illegible]	血液型	A
国籍	日本	誕生日	7月3日
流派	霧幻天神流天神門	職業	高校生
年齢	23	好物	寿司、すき焼き
体格	180cm 75kg B109 W83 H98	趣味	居合，禅

霧幻天神流天神門の忍であり，かすみの生き別れの兄でもあるハヤテが記憶を取り戻し，本作でついにその真価が発揮される。ハヤテはほぼ完全な新キャラクターといってさしつかえなく，忍者らしい技を数多く備えている。ただしそこには，かつてアインと名乗っていたころに，ドイツで習得した空手技の名残も随所に見られる。『DOA2』でアインが持っていた固有技もいくつか残っており，結果として，アインともハヤブサとも明らかに似て非なる，大振りで力強い打撃が特徴のキャラクターとして生まれ変わっている。コンビネーションを見ても，"風塵"タイプの突き技や，相手を遠くまで吹き飛ばす，ハヤブサの"弾車"のような技に派生するものなどが目立っている。いずれにしても，アインとはまったく異なるキャラクターなので，新たに一から始める必要があるだろう。



霧幻天神流覇神門

あやね AYANE

あやねは高機動で変幻自在な技を多く持ち、近づいても離れても闘える万能タイプのキャラクター。終了後に自動的に背向け状態に移行する技が多いので、まずはそこから覚えよう。弧影爪、螺旋刀などの浮かせ技が強力で、クリティカル状態に狙う本命となる。新技のひとつである"虚空槍"は、相手を吹き飛ばす上段蹴り。

虚空槍



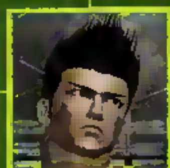
↑跳び上がって上段の廻し蹴りをくり出す"虚空槍"。どういった局面で使っていくことになるのだろうか。

スピニングドラゴン



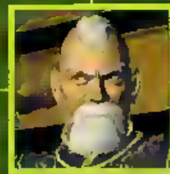
↑ドラゴンブローを思わせるモーションの"スピニングドラゴン"。ガード崩し効果&溜め攻撃が可能。

多彩な連繋と強力な打撃技、これらを活用した爆発的な空中コンボが魅力のジャン・リー。新技としては、ガード崩し技の"スピニングドラゴン"が確認されている。ドラゴンキックに代わる、しゃがみガードも潰せるガード崩し手段となることを期待したい。また、新たなアピール動作などが追加されているようだ。



ジークンドー

ジャン・リー JANN LEE



心意六合拳

ゲン・フー GEN FU

挑領などに代表される、強力なクリティカル誘発打撃を起点に相手を圧倒する心意六合拳の使い手。ガード崩し技の"白虎双把"、軸ずらし攻撃の"鶴形"などが追加され、その強さにはさらに磨きがかかりそうな予感。老いてますます壮健といったところか。すべての上中段攻撃を対象とする特殊ホールドももちろん健在だ。

白虎双把



↑ガード崩し効果を持つ新技"白虎双把"。この技に限らず、ガード崩し技は全般的に発生は遅めである。



劈掛拳

エレナ HELENA

劈掛拳を使うフランスの格闘家。固有のかまえ、仆歩を経由した、流れるような多彩な攻撃連繋が特徴。『DOA3』のストーリーの中核に位置する、ビクトール・ドノヴァン博士なる人物との関係も気になるところ。今回新たに追加された投げ技"鷂子入林圧打掌"は、成立後相手の背後を取り、仆歩のかまえに移行することができる。

鷂子入林圧打掌



↑技後に敵の背後で仆歩のかまえを取る"鷂子入林圧打掌"。[illegible]

首四の字固め



↑あお向けにダウンした相手に対して、頭部の方向からダウン投げを決めるとこの"首四の字固め"になる。

女子プロレスのスター選手からモデルに転身、それだけでは飽き足らず、女優を目指すティナは、父親であるバースに対する説得条件である『DOA』での優勝を目指して参加を続ける。新投げの"首四の字固め"はダウン投げ。相手のダウン状態と仕掛けた部位によって、ダウン投げは何種類にも変化するようになっている。



プロレス

ティナ TINA

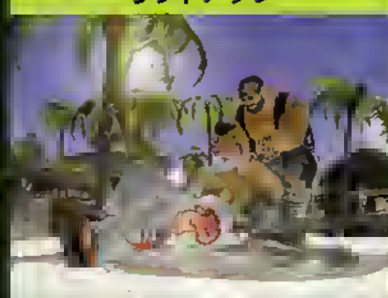


プロレス

バース BASS

一人娘のティナを、目に入れても痛くないほどに溺愛しているアメリカのプロレスラー。打撃技は総じて発生が遅いため、接近戦では苦戦を強いられる。しかし投げ技は強力なものが揃っているので、うまく布石を打って一発逆転を狙っていきたい。投げキャラの特権か、空中に浮いた相手を投げ技で拾うことができる。

リフトアップ



↑"リフトアップ"はダウン投げの一種。ダウンした相手[illegible]

コサックキック



↑その場でジャンプして両サイドを蹴りつける"コサックキック"。天性のバネを活かした蹴り技が多彩。

独自にアレンジしたムエタイを駆使して闘うアメリカのファイター。これまでのシリーズで、すっかりお笑いキャラが板に着いた感があり、今回の"コサックキック"などもそれを序実に物語っている。しかし小振りなクリティカル誘発技各種、小刻みで手数の多い連繋が豊富に揃っており、決して侮れないキャラクターである。



自己流ムエタイ
ザック
ZACK



コマンドサンボ
レオン
LEON

日々傭兵をこなす渋さ満点のコマンドサンボ使い。他者を圧倒する巨躯に秘めた比類なきパワーとスピードは、とても42歳とは思えない。今回は投げ技を空中コンボに組み込めるほか、相手に馬乗りになるマウントパンチも習得、さらに凄みを増して帰ってきた。"フレイムハンマー"は両拳で力任せに殴りつける。

フレイムハンマー



↑握りしめた両拳を相手の頭上から思いっきり叩きつける"フレイムハンマー"。非常に痛そうな技だ。

天魔鳴動破



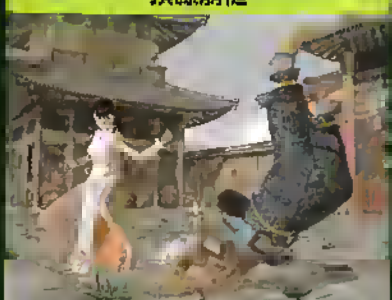
↑肘を突き出す"天魔鳴動破"。ヒットすると相手はひるむので、タッグコンボの起点として使えるかも。

霧幻天神流とは流派を異にする忍術を使う現代の忍。打撃、投げともに強力な技が揃った、バランスの取れたキャラクターだ。新技の"天魔鳴動破"は上段の鋭い肘攻撃。ほかにも裏拳に派生する新連繋や壁際から反転して突進する技などがいくつか追加されており、これまで以上にトリッキーな闘いかたが可能なようだ。



隼流忍術
ハヤブサ
HAYABUSA

頂膝崩槌



↑上段、中段の2ヵ所に判定が発生する金鶏独立からの新連繋"頂膝崩槌"。この写真は2段目の中段パンチ。

レイファンの使う太極拳は円の動きを重視し、押しては引く波のように緩急のある打撃を体現している。エキスパートホールドと特殊ホールドの双方を持つ唯一のキャラクターで、その点ではホールドの達人という位置付けと考えられる。新技の"頂膝崩槌"は膝蹴りの金鶏独立から打ち下ろしにつなぐコンビネーション。



太極拳
レイファン
LEIFANG



霧幻天神流天神門
かすみ
KASUMI

兄のハヤテを捜すために抜け忍となった、霧幻天神流天神門のくのいち。今回その悲願は達成されるであろうか。そしてあやねとの因縁に終止符を打つことはできるのか。素速い打撃と小刻みな連繋を多数持っており、さらに前作同様に特殊ホールドも使える。スタンダードで比較的扱いやすく、強力なキャラクターだ。

湖月脚



↑かすみの新技のひとつである"湖月脚"。上段の廻し蹴りで、ここからさらに2種類の技への派生が可能。

ローリングレッグロック



↑バイマンはホールドの名手。"ローリングレッグロック"は対下段キック用のエキスパートホールドだ。

前作ではレオンにそのお株を奪われた感があったが、今回は正式にデフォルトキャラクターとして参戦した。レオンとの差別化がより強調され、同じコマンドサンボながらサブミッションを主体としたキャラになっている。2002年1月現在、レイファン以外でエキスパートホールドの存在が確認されているのは彼のみ。



コマンドサンボ
バイマン
BAYMAN



クールで自由でトンがってて、でも気持ちいいおもしろさのアクションが

Xboxにやってきた!!



架空都市トーーキョーを舞台に、悪ガキたちがインラインスケートで自由に駆けまわるゴキゲンなアクションゲームだ!!

タイトル	ジェットセットラジオフューチャー		
発売元	セガ	ジャンル	アクション
発売日	2002年2月22日発売予定	価格	予価6800円(税別)
開発	スマイルビット	制作者	プロデューサー:川越隆幸
ブロック数	ゲームデータ 9ブロック以上	システム対応	5.1ch
その他	未定		

ドリームキャストで人気のストリートアクションが大幅にボリュームアップして出現!!

クールな雰囲気とビートの利いたBGM、そして"マンガディメンション"と呼ばれる新しいポリゴンの表現方法を駆使してヒットしたDC版にXboxのパワーを注入。その結果、大幅にパワーアップして登場するのが、この『ジェットセットラジオフューチャー(以下JSRF)』だ。キャラを操作して未来都市トーキョーを駆け巡り、自分が所属するチームのグラフィティを描いていく基本的なゲームシステムは前作同様だが、アクションの爽快感は驚くほど向上しているぞ!





↑←新アクションや新技などの追加で、さらに行動範囲が広がっているぞ!



↑アクションゲームのおもしろさを再確認させてくれる良作だ。



➡未来の街トーキョーを疾走! Xbox版ではステージもめちゃ広い!!





↑➡対戦モードの新設やケーカンを倒せるようになるなど、おもしろさをそのままに、DC版を大幅にボリュームアップ。

Xbox版ならではの追加要素も盛りだくさん!!

Xboxでココが変わった!!
各種パワーアップ部分を検証

DC版からパワーアップした部分は数多い。ここでは、DC版からのおもな変更点を検証していくぞ。ここで検証している部分以外にも、目に見えない変更は数多い。とくに操作性が向上し、それにともなってゲームのスピード感、疾走感も大幅にアップ。DC版以上に簡単にトリックを決められるようになり、アクションの爽快感が存分に楽しめるようになったのだ。



←とにかく走って、グラインドを決めているだけでも気持ちいい。難しいトリックなども簡単に決められるようになり、爽快感がアップ!!

アドベンチャー要素を追加

DC版ではステージ間にライバルキャラとの会話があったが、『JSRF』ではステージ中に会話シーンが挿入されている。そのキャラと話すことによってイベントが発生、ゲームが進行していくのだ。



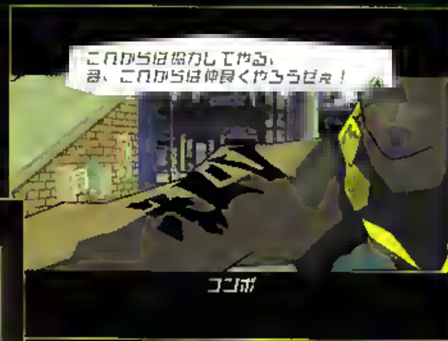
→プレイヤーの脇にアイコンが表示されたら、そばにいるキャラと会話可能だ。



←DC版にも登場したポイズンジャム。今回はデザインも性格も変わっている!?



→ライバルとの会話。最終的にはお互いレースとなり、勝てばそのキャラを仲間にすることができる。



↑序盤のステージではシンプルな目的が多い。しかし、ゲームが進行するにしたがい"○○を探せ"など、目的も難易度の高いものが出現してくるぞ。

広大で立体的なステージ

『JSRF』では約15のステージが用意されている。そして、そのステージの面積はDC版と比較して約6倍となり、比較にならないぐらい広い。DC版以上に街を自由に疾走することができるぞ。また、街の中はより立体的に構成されているほか、奇想天外な建造物も用意されている。

立体感を増した街を疾走!!



↑インラインスケートの滑走感が大幅に向上しているぞ。



→立体的になって、トリックを決めるポイントも増加した。

ブーストダッシュで急加速

ブーストダッシュとは一定時間だけスピードアップが可能な新技だ。ほかのキャラとのレースや追手を引き離す場合など、さまざまな場面で使用できるぞ。ブーストダッシュは入手したスプレー缶を10本消費することにより、いつでも発動できる。





←↑一定時間だけスピードがアップする。勢いをつけてトリックを決める場合にも使え、利用価値は高い。スプレー缶があれば何回でも使用可能だ。

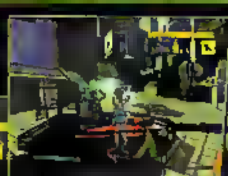
あらゆる場面で利用価値がある!!

ケーカンも倒しちゃえ！

DC版ではプレイヤーの邪魔をするケーカンを倒せなかったが、『JSRF』ではケーカンはもちろん、登場するすべての敵を倒すことが可能になった。その倒しかたは簡単。体当たりなどで相手を倒しておき、立ち上がるまでに倒した敵にグラフィティすればオーケーだ。これで逃げ回る心配もなくなったかな？

ジャマな敵にはグラフィティ!!





↑敵にグラフィティすれば倒せる。でも深追いしてダメージを受けるな。

←ゲーム中にもケーカンなど敵の倒しかたをレクチャーしてくれるぞ。



↓ケーカンなどの人間はおろか、戦車にもグラフィティすれば勝てる。スプレー缶がいっぱい必要になる？

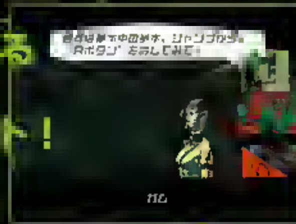
新設された待望の対戦モードとプレイをサポートするガレージパークの詳細

『JSRF』においてもっとも注目すべき点は、DC版のころから熱望されていた対戦モードの新設だろう。対戦モードには5つのミッションが用意されるなど、充実の内容となっている。また、ガレージパークもひとつのステージとして、さまざまなことができるようになったぞ。



←↓ガレージパークには仲間にしたキャラが集まっている。たまに顔を出して情報を集めておこう。

頼りになる仲間から情報ゲット！



↓ここではアクションの基本を練習することができる。



ここで基本をマスター！



←思う存分練習してから街に乗り込み、自由気ままに疾走だ。



→対戦モードには5つものミッションが用意されているのだ！



→ひとつのステージとなったガレージパークでは、アクションの練習が可能。

対戦モード ～最大4人プレイ可能、そして5つのミッションを用意～

対戦モードには5つのミッションが用意されている。それぞれルールが異なっているので、いろいろな遊びかたができるぞ。また、最大で4人同時に対戦プレイが可能となっているのだ。



↑ミッションによっては協力プレイも可能。プレイヤーの組み合わせは"チーム"で選択。



→キャラによって微妙に能力が違う。どのキャラを使おうか？

対戦のルールは5種類も！

各ミッションの練習も可能

対戦モードには"レンシュウモード"という練習用のモードも用意されている。それぞれのミッションをCPU相手に1対1で楽しむことが可能だ。



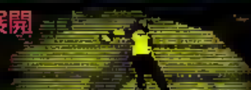
↑対戦モードのミッションを、CPU相手に練習しておこう。



→ミッションのまえには練習してライバルに差をつけろ！

とことん練習！

DASH ライバルとデッドヒートを展開 ダッシュ



ライバルとレースを展開するミッション。選択した周回コースをさきに3周したプレイヤーが勝ちとなる。ブーストダッシュやアイテムを活用すればレースを有利に進めることが可能だ。



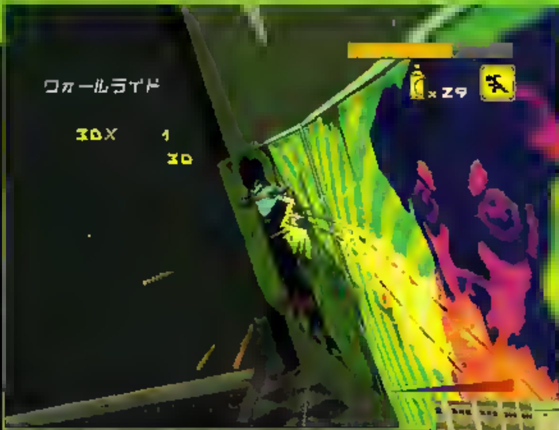
↑ときにはライバルのジャマをして、より早くコースを3周しよう。アイテムを使って逆転だ！



←対戦プレイ時には爆弾や無敵、透明などのアイテムも出現して対戦を演出。



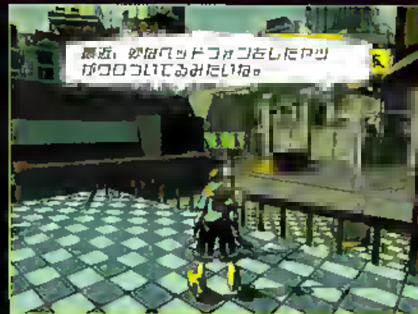
→このダッシュのみチームプレイはナシ。参加したプレイヤーのガチンコ勝負が展開されるのだ！



ガレージパーク

～いろんなコトができちゃうGGのアジト～

GG（プレイヤーチーム）のアジトであるガレージパークは、ひとつのステージとなった。仲間たちも集まっているので、会話して情報を集めることが可能だ。また"ロボィ"という新キャラに話しかければ、セーブやキャラチェンジだけでなく、アクションの基礎や応用も教えてくれる。



↑トリックの可能なポイントも多いので、高度なテクニックを練習する場合にも最適なのだ。



↑コイツが新キャラのロボィ。何回も話すことになるぞ。



↑ステージ攻略に欠かせないテクニックを、ここで完全にマスターしておこう。

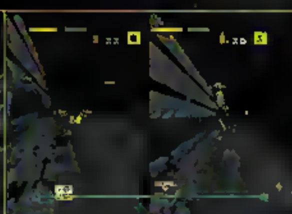


↑さまざまなキャラに話しかければ、ゲームを進めるのに必要な情報を入手できる場合も。

DEATH BALL デスボール

たったひとつのボールを奪って逃げ回れ





エリア上のあるポイントに配置されたボールを取り、コースを1周すると勝利で、ボールを落とすと再スタートとなる。チームプレイではパス交換もできるぞ。

手にしたボールは絶対に離すな!!

BATTLE GRAFFITI バトルグラフィティ

制限時間内に多くのグラフィティを描け

グラフィティポイントに多くのグラフィティを制限時間内に描いていく。相手のグラフィティに上描きもできるぞ。多くのグラフィティを残せば勝ちとなる。





相手のグラフィティは塗りつぶせ!!

FLAG BATTLE フラッグバトル

誰よりもさきに5本のフラッグを集めよう



ランダムで出現するフラッグを集めていく。誰かが5本目を取った時点で終了、より多くのフラッグを取ったプレイヤーが勝ちだ。チーム戦では合計数を競う。



ライバルよりさきにフラッグを見つけろ!

TALE TO NOSE テイルトゥノーズ

ライバルを追い詰めて背中にグラフィティを!



ライバルの背中にグラフィティを描いていく。グラフィティメーターか体力が0になったら脱落で、最後に残ったプレイヤーが勝利だ。チーム戦では仲間のグラフィティを消すことも可能。



背中を見せたら即座にグラフィティ!

悪ガキたちが自由気ままに暮らす 未来都市トーキョーの街並みを拝見

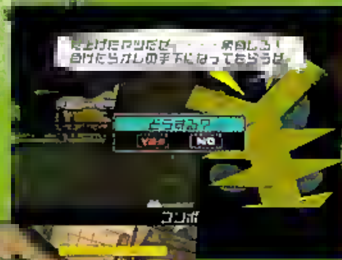
ゲームには全部で15ほどのステージが用意されているが、今回は未来都市トーキョーの中から、ゲーム序盤に登場する3つの街を紹介する。DC版より美しくなったのはもちろん、より立体的になった街並みをジックリ見てほしい。


⬆垂直方向へのグラインドも可能で、より行動範囲が広がった。

グラフィティで埋め尽くせ!!



⬅⬆好きな場所を疾走し、広大な街を自分たちのグラフィティで埋め尽くしていこう！


➡街でライバルと出会ったら話しかけてバトルを開始しよう。バトルに勝てば仲間になってくれるぞ。


⬅壁でも電線上でも、走れる場所は無限にある。いろいろためそう！

チュウオウ街

にぎやかでゴミゴミしたサーキット状の街

テクニック次第で高度なトリックも狙える!!



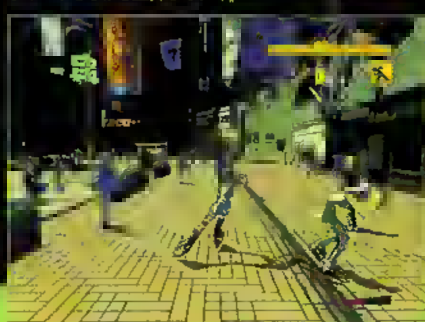

⬅看板を使ってトリック。コンボを決めることも容易だろう。


➡ガードレールをグラインドしながら壁にグラフィティを描く。

チュウオウ街はトーキョーの中心的な繁華街で、サーキットのようにグルッと1周できる地形が特徴的だ。にぎやかな表通りと、ゴミゴミした裏通りというふたつの顔を持っている。あちこちにガードレールや看板があるため、トリックコンボを十分に楽しめる。


⬆歩道橋の階段の手すりに飛び乗って、グラインドしながら上昇していく。


⬆街を1周できるような地形となっているため、レースをするには最適。いろいろな走りかたができるぞ。


⬅人通りでにぎわいを見せる表通りを、人をかき分けながら走る。表通りは比較的平面で走りやすい。


⬆表通りでもトリック可能なポイントは多い。積極的に狙ってグラフィティと同じく自分の存在をアピール！

シブヤターミナル

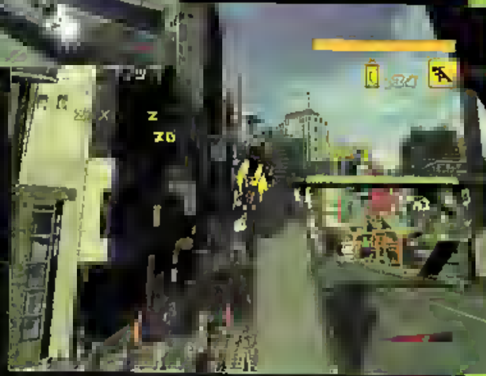
あらゆるポイントでトリックを決めよう

トリック可能なポイントが多くトリックコンボも容易!!





←街には歩道橋や階段、ガードレールなどが無数に存在するためトリックできる場所が多く、初心者でもトリックコンボを容易に狙うことが可能。



→上級者は無限トリックも狙える。テクニックに合わせてプレイ

人と車が多く集まっているシブヤターミナルはとにかくデカイ。ガードレールや階段が数多く存在するため初心者でも簡単にトリックを出しやすくなっている。また、上級者には無限トリックを試す場所としても最適だ。『JSRF』の醍醐味を味わうには最適な街といえるだろう。



←バスターミナルを中心とした構成になっている。



←チュウオウ街とは違い、箱庭のような街だ グラフィティポイントも無数にあるぞ。

ロッカク台

張り巡らされた電線を利用してグラインドの滑走感を満喫



←電線からジャンプして壁にグラフィティを。いろいろなテクニックが必要となる。

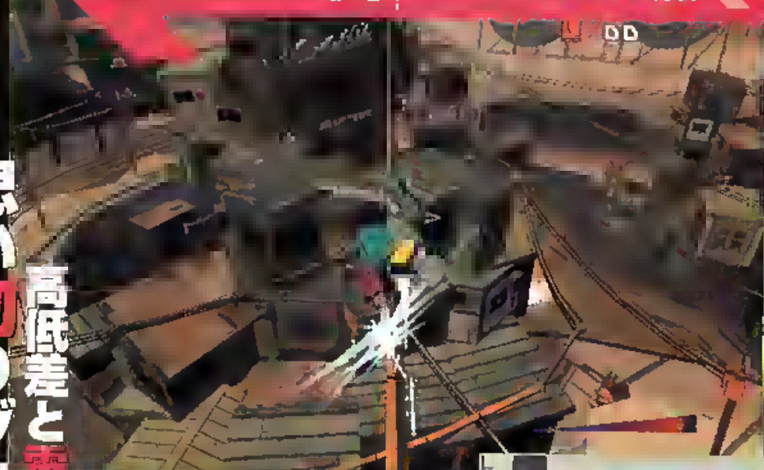


→電線の上を疾走する快感は病みつきになる！ ジャンプと組み合わせれば、さまざまな場所へと移動できる。

↓螺旋階段なども存在する。グラインドでの急降下、急上昇が可能。



高低差と電線を利用して思い切りグラインドを決めろ!!



人も少なく閑散としたロッカク台は、街というより丘といった趣があり、夕暮れの背景が寂しさを演出している。マップは高低差が激しく、いたるところに電線が張り巡らされているのが特徴的。このため、電線を使ったグラインドの滑走感を思う存分楽しむことができる。当然ながら電信柱も多いので、垂直方向へのグラインドポイントも多い。なお、このステージのどこかにリズがいるらしい。



↑ロッカク台では電線上でのグラインドが基本テクニックとなるぞ。



ダブル・スティール DOUBLE-S.T.E.A.L

A action			
タイトル	ダブル・スティール		
発売元	ぶんか社	ジャンル	3Dカーアクション
発売日	2002年2月22日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	ぶんか社	製作者	
ブロック数	4ブロック使用	システム対応	5.1ch
その他	レーシングホイール対応		

広大な香港の街を走り回り、さまざまなミッションをクリアーせよ！　たとえクルマが壊れようが、街をめちゃくちゃにしようが作戦が成功すれば問題なし!?

香港を激走!! ハチャメチャカーアクション、Xboxに登場

壮絶なクラッシュシーン、香港をモチーフとした街並みの美しさ、そしてアクションゲームとしてのおもしろさが満載された痛快クルマゲームが『ダブル・スティール』だ。

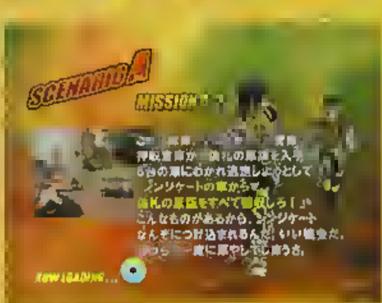
プレイヤーは新米警官か貧乏スパイになりきって、いろいろなミッションをクリアーしていかなければならない。マップに配される4万個にもおよぶ設置物をぶち壊しながら突き進める痛快さと、細い道を細心の注意で進まなければならないといった緻密さが同居するゲームだぞ。

POINT 破壊の爽快感

何しろ壊せる設置物は4万個だ。街中のいたるところに木箱や棚が置かれ、それをなぎ倒せるのはもちろん、電話ボックスや屋台といった少し大きめのオブジェクトもすべて破壊可能！　なかにはぶつかると爆発するものも。爆風の中、すべてをなぎ倒しながら突き進む爽快感は格別。わざと道なき道を進む、なんてことがしたくなる？



←↓お店の軒下に激突。飛び散る火花、日除けの屋根も豪快に落下。ハデな爆発はもちろん、敵のクルマを破壊するミッションもある。



↑ミッションクリアータイプのアクションゲーム。作戦は20近くも用意されている。



←↓ジャンプのタイミングが重要なミッションもあれば、クルマ1台がギリギリ通れる幅の細い道を進まなければならない場面も登場。

POINT 緻密なゲーム性

破壊や爆発といったハデな部分が目立つ『ダブル・スティール』だが、アクションゲームとしての緻密さを合わせ持っていることも忘れてはいけないポイントだ。後半ミッションでは、細くてクネクネした道を進まなければならなかったり、ジャンプのタイミングが重要なポイントとなったりと、細かい微調整が必要になってくるのだ。

個性的な登場車種と美しさあふれるグラフィックをチェック

クルマを扱うゲームで気になるところというと，どんなクルマが登場するのかってところ。小回りが利くタイプ，スポーツカータイプ，オフロードタイプと，ゲーム序盤はふつうのクルマでしかプレイできないが，条件をクリアーすることでさまざまなタイプのクルマが登場。想像を超えるクルマが登場するかも！



↑デフォルトでは2台しか登場してない。ミッションクリアーで増えるのかな？

ぶつかってばかりいると



→ハデにぶつかれるのが醍醐味だが。



クルマがボロボロに

←クルマもハデに壊れる。でも性能に変化はない。

PATROL-1



全長が短く，小回りに長けたクルマ。しかしホイールベースが短すぎて，急ハンドルを切るとすぐにスピンしてしまう。

全長 2.3メートル　全幅 1.36メートル
全高 1.24メートル　車重 650キロ
最大出力 120bhp

FUNY-BUG



4WDタイプ。その名のとおりハデな外見が特徴。どっしりとした操作性でジャンプ時の挙動も安定とバランスタイプ。

全長 3.3メートル　全幅 1.95メートル
全高 1.5メートル　車重 1000キロ
最大出力 140bhp

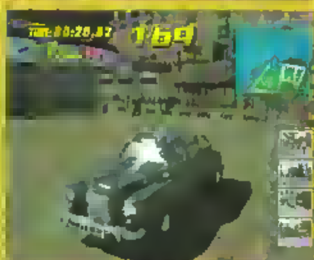
DRAGON-SPL



速さに関してはコイツがいちばん。しかしゼロ発進からの加速性能が若干低め。ミッドシップらしい挙動を楽しめる。

全長 4.2メートル　全幅 1.8メートル
全高 1.2メートル　車重 1000キロ
最大出力 350bhp

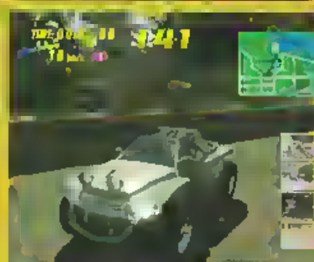
OLD-TAXI



スピードはそれなりに出るが，コーナリング性能は低め。思いっきりブレーキを踏んでからじゃないと曲がりづらい。

全長 4.2メートル　全幅 1.8メートル
全高 1.5メートル　車重 1050キロ
最大出力 250bhp

SUPER-BUGGY



FUNY-BUGと同タイプといえる。扱いやすいクルマだ。銀色に光るボディには，いつも背景が映り込む美しい1台。

全長 4メートル　全幅 1.8メートル
全高 1.24メートル　車重 950キロ
最大出力 170bhp

SUPER-CAR



最大出力不明のスーパーカー。リア部分にジェットエンジンを2基積み，驚異の加速能力と最高速を誇るクルマだ。

全長 4.2メートル　全幅 1.8メートル
全高 1.15メートル　車重 1100キロ
最大出力 ???bhp

美しく構築された香港の街並みにも注目だ!!

Xboxのハードパワーを存分に使い構築された香港の街並みにも注目してみよう。繁華街にある数え切れないほどの看板，美しく光るネオンなど見どころが満載だ。ゲーム中デフォルメされているものの，実際の香港とほとんど同じ構成の部分もあるというから観光気分だね。また，クルマの細部にまで至る作りこみはもちろんのこと，ボディに映り込む背景や暑さに揺らぐ空気感の表現にも注目。リアルさを感じさせてくれる一瞬だ。

ネオンがきらめく



←夜の香港。闇夜に光るネオンがクルマのボディに映り込んで美しい。

交通渋滞？



→1画面中にこんなにたくさんのクルマが登場しても処理落ちはなし。

→香港といっても雑然とした街並みばかりじゃない。荘厳な印象のお寺や巨大な公園，波止場や飛行場などさまざまな場所が存在。



お寺の中もこのとおり



夜の港は水に注目

←ゲーム中ではあまり出てこない水の表現にも注目。波立つ水面に映る光の揺らめきは，まさに本物と見間違うほどの出来。

バラエティー感あふれるミッションモードはそれぞれ別ゲーム？

ミッションモードにはふたつのシナリオがあり、それぞれにアイテム回収や敵車破壊などのミッションが用意されている。豪快なものから緻密な操作が必要とされるものまで、別ゲームって感じのミッションの存在はプレイヤーを飽きさせないぞ。



←シナリオはふたつ。20近いミッションが存在する。



↑女性警官が主人公。ノリノリのふたりの会話は聞いていて楽しいものばかり。



↑ドジでマヌケなふたり組。白のタキシードでスパイ行動というのはいささか変？

SCENARIO シナリオ A 悪い人は許しません

シナリオAはマドカとヤンのふたり組がくり広げるハチャメチャストーリー。20××年、オリンピックを控えた香港の街に暗躍する武器密売シンジケートの台頭に挑むふたりだが……。ふたりが所属する飛龍隊の隊長アーロンから出される指令を達成せよ！



←制服姿がりりしいふたり。はたして活躍はいかに。

MISSION 1 敵車をすべて破壊せよ

初っぱなのミッションは敵車をすべて破壊するという単純なもの。現金輸送車を攻撃する敵車に体当たりをしてダメージを食らわせればオーケーだ。単純なミッションだが、敵車へのぶつかりかたによってはダメージを与えられない場合もあるので、より効率的にダメージを与える方法をこのミッションで覚えておこう。『ダブル・スティール』らしさいっぱいのミッションだぞ。



↑敵車とのスピード差がないとダメージは与えられない。思いきり突っ込もう。



↑すべての敵車を撃破できたら見事クリアー。これでミッション4までプレイできるようになるぞ。



➡香港の街並みを観賞したいが、そんなヒマはない。リプレイでじっくり見るのが吉。

MISSION 2 風水師を助けてトランクをゲット

ミッションが進んでいくと、クリアーまでの行程が複雑になってくる。ミッション4には3つの条件が課されている。まず、巨大なダンプカーにくくりつけられた人質である風水師を助けなければならない。そしてビルを駆け上り機密文書が入ったトランクを奪取、最後にヘリポートへ移動してクリアーといった感じだ。クルマが題材じゃなかったら3Dアクションって感じかな？



←ダンプカーの荷台にあるドラム缶に体当たりするには地形を利用してジャンプするしかない。

➡タイミングを合わせてジャンプ。ダンプにダメージを与えて破壊せよ。



↑ダンプを破壊したら、トランクのあるビルへ移動。上に駆け登れ！



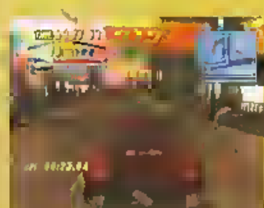
↑ここでも敵車が登場する。うまくかわしながら進め。でもほかにも上に上る方法があるかもしれない。階段じゃないとしたら……。



←ビルの頂上に到達。トランクをゲットしたら、すぐさま脱出のために隣りのビルの屋上にあるヘリポートを目指せ。時間内にたどり着ければクリアーだ。

MISSION 3 ライバルとスピード勝負

貧乏スパイたちとのデッドヒートをくり広げる、なんてミッションも。このミッションでは敵のスーパーカーを激突して破壊するのが目的。ネオンの中を突き進みながら、どんどん体当たりで攻撃だ。複雑なミッションもあれば、こういった単純で爽快なものもありゲーム全体のバランスを保っている。


←美しく輝く夜のネオン。でも見とれないように。


←何キロも続く直線で勝負。ジャンプ台もあるぞ。

SCENARIO シナリオ B 悪の華? 正義は負ける

新米警官に対するはホーとチャンのふたり組。なぜかふたりともタキシードだが，どうやらホーのポリシーらしい。ふたりを束ねるジャッキーからの指令を受けて作戦を遂行する。シナリオAとBは微妙に連動していて，奪う側が奪われる側になっていたりする。

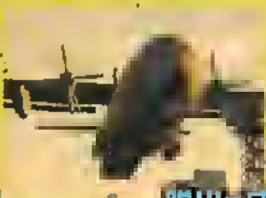

←タキシード姿のふたり。スパイを勘違いしている?

MISSION 1 金を奪って飛行機で逃走

シナリオAのミッション1と呼応するミッションがこれ。このミッションでは敵車を壊す必要はなく，ひたすら現金輸送車を攻撃すればいい。現金輸送車を壊すと，ジャッキーから飛行場へ行って飛行機に乗って逃走せよと指令が入る。飛行場に行くまでにも敵車が出てくるが，ここでは広大な香港のマップに隠されたショートカットが役に立つ。圧巻は最後の飛行機に乗り込むところ。なんと飛び立とうとする飛行機に追いつかなければならないのだ。



↑勢いをつけて現金輸送車にアタックを仕掛けろ。現金輸送車はほかの敵車と比べると固いぞ！



←時間内に乗り込むことができれば，見事ミッションクリアーだ。



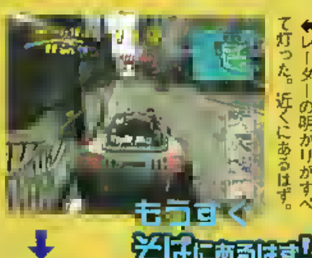
←見事爆破に成功したら飛行場へゴー。飛び立とうとする飛行機のハッチに向かってフルスロットル。

MISSION 2 頼みの綱はレーダーのみ

一風変わったミッションがこれ。タイムの下にレーダーが表示されているのがわかるだろうか。このレーダーはマイクロフィルムが隠された屋台に近づくと反応し，近づけ近づくほどレーダーのマス目が埋まっていくという仕掛けになっている。どうやったら手に入れられるか? もちろん体当たりだ！また，マイクロフィルムが隠されている屋台の写真もあるので，プレイを重ねればその写真を見るだけで，どこに屋台があるかわかるようになるかも?



←画面のタイム表示下のレーダーが弱く反応。



←レーダーの明かりがすべて灯った。近くにあるはず。



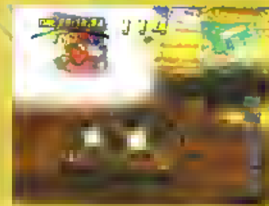
←レーダーの反応と写真を見比べて場所を推測だ。



←見つけたらもちろん屋台に体当たりして回収だ。

MISSION 3 カメラ片手に隠し撮り

水の表現が美しい夜の港。ふたりはカメラ片手に警察上層部の悪事をカメラに収めなければならない。撮影ポイントは波止場ということもあり，クネクネとした細い道を進まなければならない。また道が途切れているところもあるので，そのときはジャンプでGOだ。

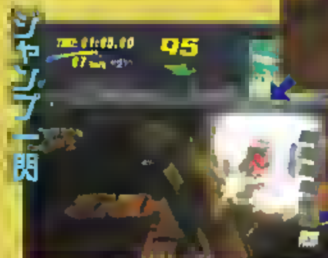

←白い囲みが撮影ポイント。中に入ればオーケーだ。



←撮影ポイントにたどり着くには，細い道を進まなければならない。急がずゆっくり行こう。



↑撮影ポイントに行くには，ジャンプ台から飛ばなければならないところも。



↑ひねりの効いたジャンプ台からジャンプ！　横にクルクル回る車体をうまく着地させろ。



➡無事着地に成功したら白い囲みの中に入って撮影。こんなハードな撮影がまだまだ大量に用意されている。もっと過酷なジャンプがあったりして。

まだまだ、ぞくぞくと珍ミッションが！

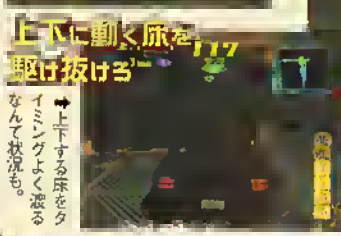
今回紹介したミッションはまだまだ序盤のものばかり。後半のミッションは，複雑な行程を必要とするやりごたえのあるミッションがたくさん用意されているぞ。カーアクションゲームとしての新しい試み満載の「ダブル・スティール」。発売日にゲットするしかないね。



←クルマゲームの王道。レースタイプもあり。でも大胆なショートカットが！



↑下水道を爆走。あちらこちらで爆発が起きている。うまくかわして駆け抜けろ！



➡上下する床をタイミングよく渡るなんて状況も。

開発者を直撃!!

『ダブル・スティール』の魅力とXboxの驚異のパワーとは？



永谷真澄 Masumi Nagatani

ぶんか社ゲーム開発事業部　副部長

『ダブル・スティール』の開発責任者で、チーフプログラマーも務める。

北米版、そして日本版『ダブル・スティール』の開発を終えたぶんか社ゲーム開発事業部にインタビューを敢行。『ダブル・スティール』の開発秘話とXboxの話を聞いてきたぞ。

開発者を直撃！Xboxが持つパワーとは？

――開発はいつごろから開始されたんですか？

永谷　チームを編成したのが2000年の秋くらいです。そのころまだXboxの機材がなくて、しょうがないからパソコンの上で検証していました。開発機材が届いて本格的にスタートしたのは去年ですね。

――開発チームは何人なんでしょうか？

永谷　11人です 。少ないと思われるかもしれませんが、グラフィックまわりなどで独自のツールを作って、より効率的な開発環境を目指してやっていたから、11人でできたんでしょうね。

山口　少ない人数だからこそのメリットもあると思います。より効率的なツールを導入できるものそうでしょうし、意見が取り入れられやすい環境は開発にとって大事だと思います。

永谷　Xboxって、グラフィック関係でも基礎的なライブラリーが用意されているんですが、より効率的にとか、ほかと違った絵作りをしてみようとすると、いろいろと試行錯誤をしなければ使いこなせない一面を持っていますね。Xboxはゲームが作りやすいという面もありますけど、機能を活かそうとするとアイデアが必要なハードともいえます。

――グラフィックを見ると、すごいですよね。細かいというか緻密というか。Xboxのすごさはどのようなところにあるのでしょうか。

永谷　Xboxが世に出てきたときに、とにかく速い、ポリゴン数が多いというところに直結するような話題ばかりでしたよね。確かにポリゴン数はたくさんでます。けれどもっとすごいのは柔軟性が高いところですね。いろんなことができるハードだというのがわかってからは、ポリゴン数を出すことを目指す方向性というのをやめて、柔軟な機能を使ってほかと違った絵を作ろうというアプローチに変えました。実際に最終的にできあがったもののポリゴン数をいうと、大したことがないかもしれません。それ以外の、たとえば奥のほうがぼけて見える被写界深度や、明るい部分をまぶしく輝かすグローエフェクトなどの効果が、Xboxってすごいなっていうところに直結していると思います。はじめのスタンスがほかの開発メーカーと違ったんですよ。

――実際にXboxで開発をされて、どんな印象をもたれましたか？

永谷　まず柔軟性が高いということ。たとえばこれまでのハードは、ポリゴン数のピーク性能を高める設計をとるかわりに、機能の柔軟性がおろそかになるということがよくありました。その点、Xboxは非常にフラットでクセがないハードですね。工夫次第で何にでも応用できる設計には非常に驚きました。にもかかわらず絶対的な性能も十分あるんですよ。高い次元でバランスが取れたハードですね。Xboxはメインメモリーとビデオメモリーが分かれていないUMAアーキテクチャーを使っていて、最初のころはそのせいで性能がでないんじゃないかと言われていましたけど、実際開発してみるとそうではなかった。たとえばGPUが重い描画処理をしていても、並列して動いているCPUのAIや物理演算プログラムでメモリアクセスがボトルネックになっていない。このようにほかの処理とのバランスで見ると、それが足枷となっていることはほとんどなかったですね。そのあたりにチップの設計のうまさを感じました。

山口　自由に使えるところがいいですね。ポリゴン数も気にしなくていいですし、テクスチャーにしてもそんなにきり詰まった制約もないですから。アートワークの面では自由に開発できます。グラフィッカーとしては楽しいハードですね。

――精密に描いても削る必要がないとか？

山口　ポリゴン数を減らすことは、さすがにあります。でも減らすのはムダなことをしている部分だけですね。基本的に目指すグラフィック、こういうものを作りたい、こういう景観にしたいという点に関しては妥協をしなくていいというのはあります。

――Xboxのパワーを何パーセントくらい引き出したという印象でしょうか？

永谷　80パーセントには達していないですね。まだまだ引き出せる部分はあります。Xboxはムダな処理を効率よく弾くための機能がいろいろついているんですよ。それを100パーセント活かせば、本当にすごい性能がたたき出せるんです。そういう機能を使い込むというところまではいけませんでした。経験不足ですね。今度Xboxで開発するときは、今回の経験を活かしてXboxのパフォーマンスを引き出したいです。

Xboxって始めのころパソコンだって言われていたじゃないですか。実際に構成している部品はパソコンのものが多いんですけど、それは決して悪いことじゃなかったなと、最近思うんで



山口由晃 Yoshimitsu Yamaguchi

ぶんか社ゲーム開発事業部

グラフィックのチーフとして、広大な香港のマップとオブジェクトをデザイン。



↑リプレイ時の演出がこれ。さまざまなフィルターがかけられ、見ていても飽きない。プレイ中も設定できる。

すよ。ひとつはそういう面があるからこそ、完成された開発環境が整っているというところです。プログラム的な点だけじゃなく、アートワークに関してもパソコンとXboxを連動させやすかったです。それでいてパソコンの持つ制約を切り払ってXboxに特化した機能がきっちり作り込まれているんですよ。パソコンみたいな柔軟性を持ち、なおかつゲームコンソールとしてのピーク性能をたたき出すためのライブラリーも用意されている。いいハードですね。

4万個のオブジェクトで 香港の雑踏を再現！

──『ダブル・スティール』ってすごくマップが広いじゃないですか。でもプレイ中に読み込みがぜんぜんないですよね。

永谷　じつは、ゲームのプレイ中に裏でマップを読み足すような、凝った作りはしてないんですよ。自分たちはメモリーにマップを全部乗せてしまっているだけですから。Xboxの性能、機能をふつうに使ったらあのマップがすべてメモリー上に乗ってしまっただけなんです。それはテクスチャーを圧縮できる機能であったり、ポリゴンの座標情報を必要に応じてどんどん小さくできるん機能ですね。たとえばマップの上にあるダンボール箱や柵といったなぎ倒せるオブジェクトがいっぱいマップ上にあるんですけど、あんなのはクルマに比べればタダの箱、タダの板であって形は大して重要じゃないんですよ。そういうオブジェクトは精度を落としてドンドン軽くすることができるんです。精度とデータサイズのトレードが非常に広いレンジにわたって選択できるという点が、Xboxがバランスの取れたやりやすいハードという理由でもあります。

──これだけ広大なマップを作るのは大変だったのではないでしょうか？



山口　それでも、このタイプのゲームとしては標準的な大きさだとは思います。でも密度がすごいから広いと感じるんだと思うんですよ。だから、小さいクルマでゆっくり走ったらもっと広く感じるでしょうね。開発まえに実際に香港に行ったんですけど、本当に雑然とした街でつぎはぎだらけって印象を受けました。本作では、実際の香港とほとんどいっしょのところもありますけど、香港のマップとしておいしいところをセレクトして構成しました。

──街のいたるところにショートカットポイントがありますよね。「えっ!?」ってところに。

山口　そういうところがたくさんあったほうが自由度が高くなると思っていろいろ作りました。香港の街を探検してほしいですね。

永谷　ゲームの自由度が高すぎるので、ショートカットに気付いてくれないかもしれないですね。でも捜してみるといろいろあるんですよ。たとえば◎◎が××に通じていたりして！

山口　本当はなくてもいいところにショートカットがあったりして、マップ作りはそういう面でも楽しかったですね。

永谷　マップ班ががんばっていろいろな要素を詰め込んでくれたんですが、やはり時間切れという面もあって、活かし切れなかったところが多いんですよ。もし次回作があるとしたら、そういう部分をもっと活かしたゲームにしたいです。

──マップといえば、街中にあるオブジェクト数はすごく多いですよね。

永谷　3Dスタジオマックスというツールを使ったんですけど、オブジェクトのコピーが簡単にできすぎるんですよ！　マップ班がダンボール箱や柵を町中に何個も何個もコピーして、それで4万個くらい壊せるものを作って持ってくるんです。ゲームに乗せるためにプログラマーは相当苦労しましたが、やればできてしまうというのもXboxのすごさですよね。

山口　実際の香港はもっとすごいんですよ。香港の街の雰囲気を出すためには、とにかくオブジェクトの量を多くするのは必要不可欠だったという面があります。でもちょっと多くしすぎたかもしれませんね（笑）。

──それだけオブジェクトがあるにもかかわらず、重くなる瞬間は体感できないですよね。

永谷　世の中にレースゲームは数ありますけど、あれだけものが多くてにぎやかな感じ、街の雑踏感が出ているゲームってこれが初めてだって自負しています。

ミッションモードは 豪快にして繊細！

──本当にミッションごとに違うゲームという印象を受けたんですが、最初のコンセプトはどのような感じだったんですか。

永谷　今回のプロジェクトは当初からXboxに焦点を絞っていました。アメリカのゲーム機ですからアメリカの市場でも注目されたいという考えがあり、ジャンルを考えたときにやはりカーアクションが最初に頭に浮かびました。いままでも、たとえばプレイステーションの『Driver』というカーアクションがアメリカで非常に売れたんですよ。でもそれとまったく同じじゃ芸がないだろうと。それならミッションによって作戦内容のバリエーションをたくさん用意してやろうと。結果としておもしろいミッションもあれば、わかりづらいミッションもあって、その点でまだ荒削りな部分が残ってしまったと反省しています。

──ゲーム性を見てみると、単純で豪快なだけのアクションゲームじゃないですよね。

永谷　そうですね。たとえば後半ミッションでは細い地下道を進んだりリフトに乗ってジャンプしたり、往年のアクションゲームのようなミッショ



⬆ショートカットは街のいたるところに存在する。攻略と結びつかないところもあるけど、捜す楽しさがあるぞ！

ンもありますよ（笑）。

──いちばん自信のある、これはやってくれというミッションはどれでしょうか？

永谷　やはりシナリオAのミッション1ですね。調整時間もたっぷりかけましたから、中盤から大通りを走っていくんですけど非常にスピード感もありますし、適度ににぎやか感もあって、このゲームの魅力が凝縮されていると思います。

──リプレイ時のエフェクトもすごいですね。



永谷　ハードの性能を引き出す専門のプログラマーがいて、いろいろなエフェクトを試していたんですよ。それをリプレイ時に使ってみたら非常にかっこよかったので採用しました。エフェクトのバリエーションは16パターンが用意されています。条件を満たしてクリアーするともらえて、リプレイモードで選択できるようになります。

採用にあたっては技術的な面が先行したという経緯があります。もうひとつはCGっぽくない絵にしたかったというのもあります。クラッシュシーンを"衝撃映像"なんかのテレビ番組を見ている感覚にしてみたいという考えがあって、わざと走査線やノイズを入れたりしてみました。

──それでは最後に、ここを見てくれというアピールポイントはどこになるでしょうか？

山口　香港の街並みには自信があります。ぜひ、いろんなところに行ってみてください。非常に凝ったマップで、あちこちに入れるお店があったり、ショートカットがあったりと、いろいろなものが隠されています。それらを捜す楽しさがありますね。看板やオブジェクトの数もすごく多いので、どんどんなぎ倒してください!!

永谷　一般車両の数の多さ、歩いている人の多さをぜひとも見てもらいたいです。これだけ動かしているゲームはほかにはありません。難易度は高いですけど、必勝パターンを見つけると簡単にクリアーできますし、どんどん気持ちよくプレイできるようになるので、がんばって攻略してもらえればうれしいです。



タイトル	ゲンマオニムシャ		
発売元	カプコン	ジャンル	戦国サバイバルアクション
発売日	2002年2月22日発売	価格	6800円(税別)
開発	カプコン	制作者	プロデューサー：稲船敬二
ブロック数	5ブロック	システム対応	
その他			

単なる移植に止まらない本作にカプコンの本気を見た!!



『鬼武者』がチューンナップされてXboxに登場。単純なハード変更に止まっていないぞ！

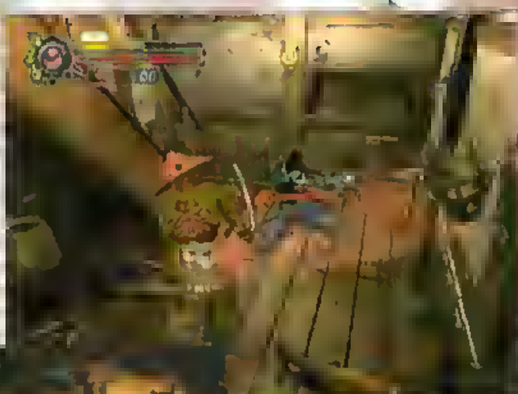
あの『鬼武者』が骨太のアクションになり、Xboxに登場

昨年、プレイステーション2にて発売された『鬼武者』。戦国時代の日本という設定、アクション性の高いゲーム内容、そして主演を務めるのが金城武という話題性もあってか、100万本を出荷するという大ヒット作となった。しかし万人受けを狙ったからか、難易度は低く、誰でも気軽にプレイできクリアーも簡単だった。そこでカプコンはXboxで新たなる『鬼武者』――本来あるべき姿だったかもしれないが――を提示した。それが『幻魔 鬼武者』だ。単なる移植に止まらず、新システムの導入、難易度の調整など、さまざまな要素が加味された。未体験の人はもちろん、物足りなかった人もプレイしてみてはどうだろうか。

アクションゲームとしての爽快感

連打だけではダメだ！

➡刀で斬りつける。単純な振りだけでなく、武器使用の格闘ゲーム並の数々のモーションが用意されている。

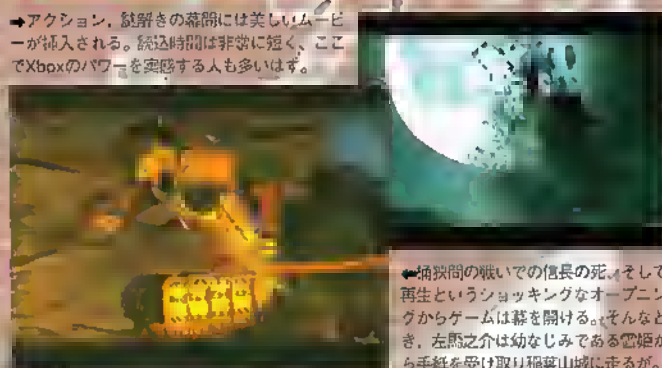




⬅主人公、左馬之介より大きな幻魔（異形の化け物）を相手に立ち回り。中ボスクラスになると攻撃力も高く、近距離での立ち回り、遠距離では弓矢で攻撃などといった戦略が必要になる。

圧巻の映像演出

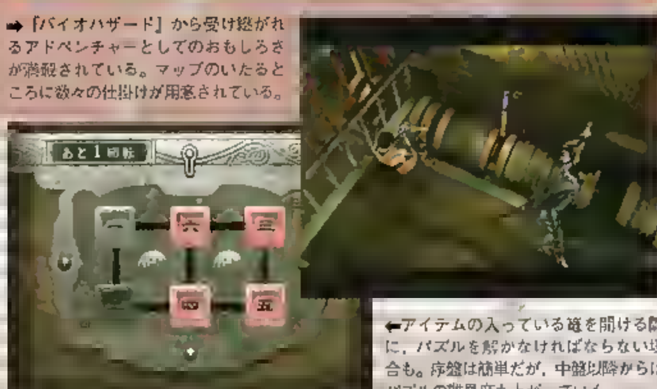
➡アクション、謎解きの幕間には美しいムービーが挿入される。読込時間は非常に短く、ここでXboxのパワーを実感する人も多いはず。



⬅桶狭間の戦いでの信長の死、そして再生というショッキングなオープニングからゲームは幕を開ける。そんなとき、左馬之介は幼なじみである雪姫から手紙を受け取り稲葉山城に走るが。

アドベンチャーのおもしろさ

➡『バイオハザード』から受け継がれるアドベンチャーとしてのおもしろさが凝縮されている。マップのいたるところに数々の仕掛けが用意されている。



⬅アイテムの入っている箱を開ける際に、パズルを解かなければならない場合も。序盤は簡単だが、中盤以降からはパズルの難易度も上がっていく。

『幻魔 鬼武者』とは？ そのおもしろさの根本を探る

はたして『幻魔 鬼武者』のおもしろさは、どのようなところにあるのだろうか？ このゲーム、分類としては同社から発売されている『バイオハザード』や『ディノクライシス』シリーズの流れを汲むアクション・アドベンチャーゲームだ。敵を倒しつつ、謎を解き進んでいくというシステムは、もはやプレイヤーにとって慣れ親しんだものといえるだろう。

しかし、このタイプのゲームをプレイしたことがない人も多いだろうし、『幻魔 鬼武者』には多くの新システムが満載されている。そこで、ここではアクション・アドベンチャーとしてのおもしろさと『幻魔 鬼武者』ならではのおもしろさを3つのポイントに分けて紹介しよう。

練り込まれたシステム、アクションのおもしろさ

『幻魔 鬼武者』は、刀で敵を斬りつけるのがアクションの基本。刀を使用するということは、当然敵キャラクターに近づいて攻撃しなければならなく、ほかのこのタイプのゲームよりアクション性が高められているといえる。アクションのおもしろさ。これがひとつ目のポイントだ。



←刀での戦闘がメインに。アクション性の高さが本作の特徴。

戦えば戦うほど有利になる？

刀での攻撃は、敵から攻撃を受けやすい。そこで『幻魔 鬼武者』では、敵を倒すと体力が回復する魂（アイテム）や武器を強化する魂、無敵になれる魂などが出現するシステムを採用。体力回復はもちろん、戦えば戦うほど強くなるのだ。





↑幻魔との戦闘。刀の間合いは当然相手の間合いでもある。無傷で切り抜けるのは難しい場面も。

←敵を全滅させたが，体力が少し削られてしまった。敵の体から魂が抜け，空中に浮き上がっている。



➡これをAボタン押しっぱなしで吸収。画面左上の体力バーが少し回復。赤い魂は武器の強化，緑の魂は無敵の素になる。

魂吸収でパワーアップ

緊急回避もこのとおり

敵と戦えば戦うほど強くなるからといって、無謀な戦闘は厳禁。とはいえ、体力が少ないときに戦闘に巻き込まれたり、数多くの敵に囲まれてしまう場面も多々ある。そんなときは敵から吸収した青色の魂のストックを使い、緊急回避技である戦術殻を使用しよう。



←敵に囲まれ，戦術殻を使用！戦術殻は3種類用意されている。

謎解き要素がゲームを引き締める

広大なフィールドが用意されている『幻魔 鬼武者』だが、自由にあちこちを行き来できるわけではない。物語のキーとなる場所に行きたい場合、鍵が必要であったりトラップが仕掛けられているのだ。プレイヤーはその謎を解くため，あちこちを走り回ってアイテムを集めたり、何度も試行錯誤を重ねてトラップを回避しなければならない。この謎解きの存在が、アクションゲームの派手さが目立つ本作を引き締めているのだ。

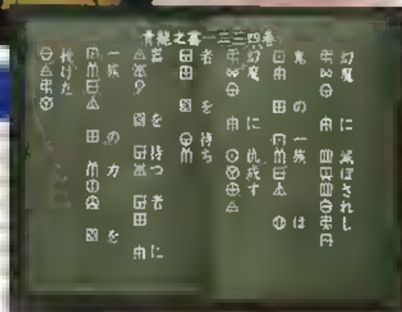


将棋トラップ

物語の舞台となる稲葉山城を駆けめぐる，左馬之介と相棒のかえで。ふたりの目の前に将棋の駒の名が記された床が。写真は角の上に左馬之介が乗ったところ。角の動ける範囲の床が抜け、道路が限定されている。かえではつぎにどう進めばいいのだろうか？

謎のホツマ文字

アイテムが入っている箱を開けるためには、暗号を解かなければならないものもある。その暗号がホツマ文字と呼ばれる独自の言語体系だ。これは，物語中に各所で手に入れられる四神の文書を集めることで，解読へのヒントが明らかになっていく。



完成度を高める緻密な世界観の構築

物語の幕間には効果的なムービーを挿入。これはゲームへの没入感を高めてくれるのと同時に、ストーリーのキーとなる言葉も語られるのでじっくり見てほしい。緻密に描写されたムービーは、本作の世界観構築の重要な要素となっている。



↑金のシャチホコの前に立つ左馬之介。ボス戦まえに挿入されるカットだ。敵と対峙する緊張感を高めてくれる秀逸なムービーだ。

美しいムービー



↑一見，本作とまったく関係がないように思われる船のムービー。闘いや謎解きだけでなく、こういったほのぼのとした光景も。



➡主人公の前に立つのは木下藤吉郎，のちの豊臣秀吉だ。歴史上の人物も登場するぞ。

POINT1 3種類の溜め攻撃

「幻魔 鬼武者」のいちばんの変更点が、この溜め攻撃の追加だろう。攻撃ボタンを押し続けることで刀に力を溜め、より強力な攻撃ができるようになる。ボタンを押す長さにより、3種類の攻撃を任意に出すことができるのが特徴だ。本作では敵の攻撃力が上がるなどで、難易度が大幅に上がっている。そこで、この溜め攻撃の存在に注目が集まる。強くなっているのは敵だけではないのだ。溜め攻撃をうまく使い攻略していこう。

レベル1 けん制

溜め時間は極めて短く、すぐさま通常攻撃につなげられるという特性を持つ。しかし、ホーミング性能が低いので確実に狙いを定めなければならない。



↑真上から刀を斬りつける。牽制というだけあって、攻撃力は低めに設定されている。

レベル2 ダッシュ攻撃

その名のとおりダッシュ斬り攻撃。敵との間合いを瞬時に詰め、斬りつける攻撃だ。ゲーム中盤になると敵もガードしてくるが、それすら間に合わせない。



↑走りながら刀を横に振る。溜め時間は少し長めだが、使い勝手のいい攻撃といえる。

レベル3 ぶっ飛ばし

回転横切りをくり出すのがレベル3の溜め攻撃。当たると相手を吹っ飛ばすほか、敵が吸収した緑魂（後述）を吐き出させることができる唯一の攻撃。



↑刀を大きく横に振る攻撃。溜め時間が長く、ここぞというときに使っていきたい。

POINT2 新規敵キャラクターの採用

「幻魔 鬼武者」では、新たなる敵キャラクターも導入されている。そのひとつが綾女と名付けられた市松人形だ。この綾女、一度左馬之介が見つけ、目覚めさせると長い付き合いになる。果たして倒すことができるのだろうか？　そしてもう一体が闇傀儡（やみくぐつ）だ。幻魔のオーラを漂わせる闇傀儡は、1体のみで左馬之介のまえに現れ、機敏な動きと華麗な攻撃パターンで翻弄してくる。飛び道具である幻魔弾を操る手強い敵だ。





↑幻魔のオーラをまとった闇傀儡。「幻魔 鬼武者」屈指の強敵だ。幻魔弾を投げつけてくるが、敵の攻撃に合わせて刀を振ることで、幻魔弾を跳ね返すことも可能。

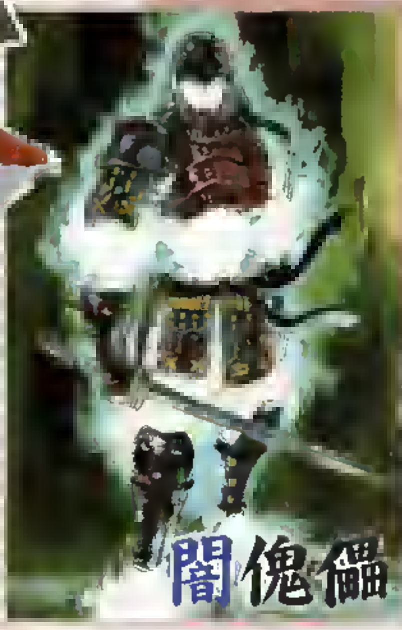
市松人形





↑手に持つ巨大な刃物を武器とする綾女。攻撃力が高く、出会ってしまったら逃げるが吉だろう。本当に"嫌"な敵だ。

闇傀儡



『幻魔 鬼武者』が"幻魔"たる5つの理由

POINT3 バランス調整がなされ難度UP

"徹底的にアクション要素、ゲームバランスをより進化させたうえに、ゲームマニアが唸るほどの難易度調整"。これが『幻魔 鬼武者』のキャッチフレーズのひとつである。確かに敵の攻撃力が高く、強力な敵キャラクターが追加され難度が増している。しかし、ガードや遠方からの弓矢での攻撃などといった戦略を駆使すれば怖いことはない……かも。また、難度のアップだけでなく、謎解きもプレイステーション2版とアイテムの配置や順番など違うところもあり、一度プレイした人でも新鮮な気持ちでプレイできるだろう。

敵の攻撃力が大幅にUP?

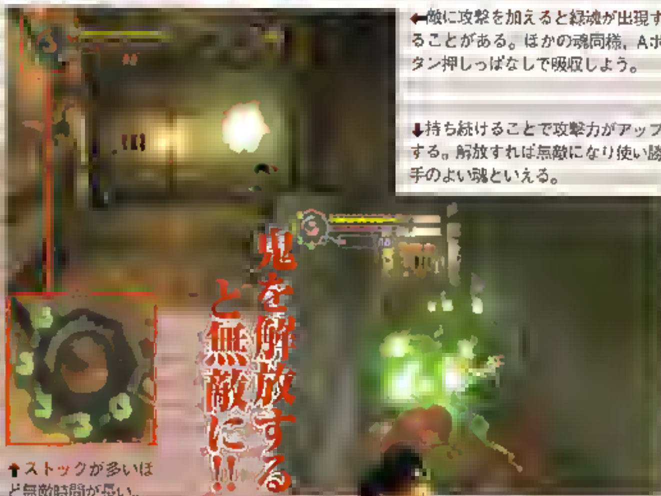


↑難度が大幅にアップしている。敵の攻撃は激しく、さまざまな新システムを使いこなさなければクリアーは難しいかもしれない。

POINT4
緑魂の追加と鬼の開放とは？

"幻魔"たる大きな要素といえるのがこの緑魂の追加だ。赤魂（経験値）、黄魂（体力回復）、青魂（戦術殺）の3つの魂は『鬼武者』にも存在したが、この緑魂の追加がゲーム性を大きく変えている。この緑魂、ほかの魂同様、敵を倒したりすると出現するのだが、その魂を吸収し、集めることで、緑魂を開放することができ左馬之介が無敵になるのだ。より難度を増した『幻魔 鬼武者』だが、緑魂の存在と溜め攻撃の導入は強い味方になってくれるはずだ。

敵を倒すと緑魂出現



←敵に攻撃を加えると緑魂が出現することがある。ほかの魂同様、Aボタン押しっぱなしで吸収しよう。

↓持ち続けることで攻撃力がアップする。解放すれば無敵になり使い勝手のよい魂といえる。

↑ストックが多いほど無敵時間が長い。

鬼を解放すると無敵に!!

緑魂は敵も吸収！

緑魂は敵も吸収する。吸収されると、敵の攻撃力が大幅にアップ。敵の緑魂吸収を防ぐにはボタン連打が必要だが、そのあいだ左馬之介は何もできない！



↑緑魂を吸収し合っている状態がこれ。ボタン連打で敵の吸収を防げ。

確かに『幻魔 鬼武者』は『鬼武者』の移植という印象が強いかもしれない。そういった部分も多々あるだろう。しかしそうでない部分が数多く用意されていることも事実である。大きなところをいえば、通常攻撃である斬りに溜め攻撃が追加されている。基本である攻撃に要素を追加すれば、全体のバランスに大きな影響を与えるだろうことは容易に想像できる。些末な変更だけではない点に注目してほしい。ここでは『幻魔 鬼武者』の"幻魔"たる理由を探ってみたい。

POINT5
左馬介秀満のコスチュームが追加

うれしい変更点がこのコスチュームの追加だろう。プレイステーション2版『鬼武者』では3種類（クリアー後は別にして）しかなかったが、『幻魔 鬼武者』では封魔装束と鋼鉄之具足のふたつの新コスチュームが登場する。しかもただ単に見た目が変わるだけでなく、それぞれにそのコスチュームならではの特性が設けられている点に注目だ。封魔装束は敵から魂を奪われるのを防ぐ特性を持っている。鋼鉄之具足は異国の具足工人に作らせた具足だからか防御力が高いという特徴を持っているのだ。



鋼鉄之具足

封魔装束

↑忍者が身につけるようなスタイルが特徴の封魔装束。派手さはないが実用的なコスチューム。

↓西洋の鎧を思わせる鋼鉄之具足。非常に鍛え上げられた鉄を使っていて、防御力が高い。



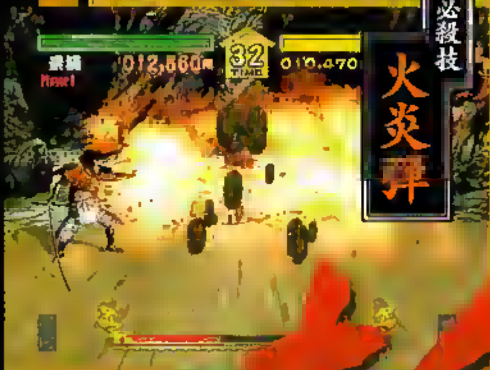
↑強力な具足を手に入れるまではデフォルトの装備である朱漆塗具足でガマン。

景清

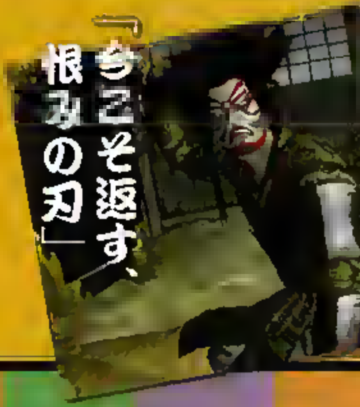
甲冑に身を包み、顔には派手なクマドリを施すという異様な姿で観客の目を釘付けにする景清。登場するキャラのなかでは移動速度、リーチ、攻撃力などの能力は平均的で、扱いやすいスタンダードキャラだ。必殺技は、前方にかざした手のひらから火炎を弾き出す"火炎弾"。



➡動きにも攻撃方法にも変なクセが少なく、初心者でも比較的扱いやすいキャラとなっている。



⬅発射までのスキが少し大きいが、まっすぐ前方に飛んでいく。攻撃範囲は少し小さいかも。





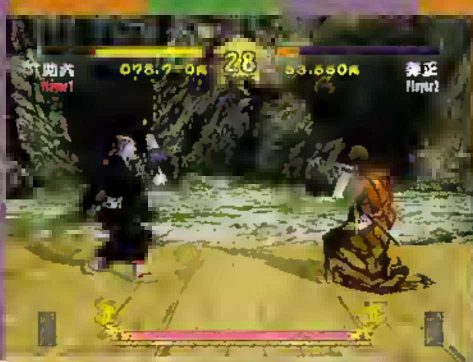
斬 歌舞伎

ZAN◆KABUKI

江戸時代を舞台に、個性的すぎる歌舞伎役者たちが斬り合いを展開するという純和風……というよりも、奇妙で奇抜なテイストが満載の格闘アクション！

江戸時代を背景に歌舞伎役者を操って観客を魅了しろ!!

タイトル	斬 歌舞伎
発売元	元気
発売日	2002年2月28日
開発	ライトウェイト
ジャンル	格闘アクション
価格	6800円（税別）
制作者	プロデューサー：木村函治
ブロック数	未定
システム対応	5.1ch / 1～2人
その他	未定



⬅登場するキャラは全員が歌舞伎役者。独特の動きと武器を手に興行争いを展開する。

歌舞伎スタイルで魅せる闘いを!!



➡単に勝つだけではなく、歌舞伎役者らしく観客を沸かせるような闘いが必要となってくるぞ。

勝利はもちろん “魅せる”要素も重要な 純和風格闘アクション

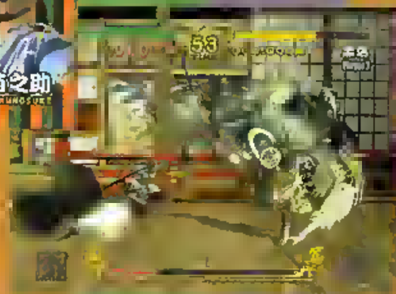
歌舞伎役者の衣装に身を包んだ役者たちが舞台に上がり，観客の目前で闘いをくり広げる……。この「斬　歌舞伎」は，全編に和風のテイストを漂わせた剣術アクションだ。本作の最大の特徴は，派手な闘いとパフォーマンスで観客を魅了し，人気を上げていく"人気システム"。重要なのは"魅せる"要素で，勝敗はもちろん，闘いの内容そのものも重要視されるのだ。勝利優先でチマチマした闘いでは，あまり観客の人気を得ることはできない。派手な大技や必殺技を組み込むことはもちろん，連続技を決めたり，ときには反撃覚悟で"見得"を切ってアピールするなど，観客の目を引くような闘いが求められるのだ。



⬆画面下にあるゲージが人気ゲージ。派手なパフォーマンスを魅せることができれば，少しずつ上がっていくぞ。



⬆個性的すぎる歌舞伎役者たちが観客の目の前で活躍する。派手な闘いで人気を集めろ！



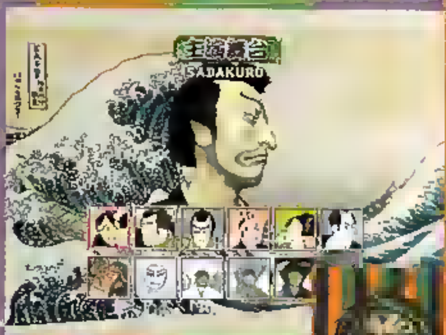
➡ときにはやられても，そのやられっぷりがカッコよければ人気が上がるぞ。



⬅天井には照明が設置されているなど，歌舞伎役者たちは文字どおり"舞台"に上がって闘うことになる。

個性的な役者の華麗な剣技!!

登場するキャラは，それぞれが異なる武器を持っており，これを駆使して闘っていく。もちろんアクションも異なり，キャラによって特徴的な攻撃を繰り出すことができるぞ。基本的な操作方法は攻撃と防御，ジャンプといたってシンプル。これらのボタンの組み合わせにより連続技や投げ技を簡単に使うことができるのだ。また，緊急回避に使える前転などのアクションもある。これらの個性的な攻撃方法とアクションを組み合わせ，観客を魅了する闘いを展開していこう。



⬆ゲームに登場する歌舞伎役者たちは全部で12人。それぞれが個性的な武器を持ち，さまざまな攻撃をくり出す。



➡左の"五郎"は相撲取りのような重量級キャラ。右の"左近"は右近の2Pカラー時。名前が変わるのは右近のみ。



⬅相手を浮かせてから連続攻撃を叩き込む空中コンボも使えるぞ！

➡接近したら投げ技も可能。相手が防御しているようなら積極的に狙え。



➡スキは大きいが見得を切れば人気は大幅アップ。

歌舞伎の世界では，定番といっていい獅子の衣装で登場する役者が右近だ。片足を上げ，片手で刀を持って闘う独特の構えが特徴的なキャラである。その構えとは裏腹に，移動スピードは意外と速い。必殺技は，姿を消して舞台を縦横無尽に移動しながら無数の攻撃をくり出していく"陽炎"。



⬅体を正面に向け，片足で立つという独特な構えからくり出す攻撃で相手を翻弄しよう。



➡完全に姿を消してしまう必殺技。消えているあいだは体力回復！

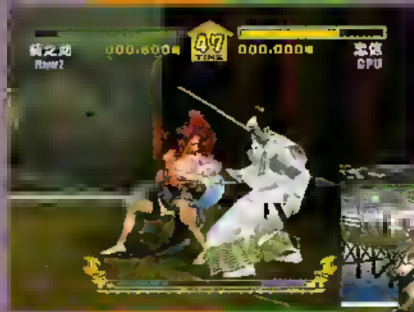




観客を魅了すればいいことがいっぱいの一風変わったシステム

人気システムなど、一風変わったシステムが多く採用されている本作。たとえば、人気を上げるために観客を魅了する派手な攻撃をくり出すと、人気が上がると同時に観客から"おひねり"が舞台に投げ入れられる。このおひねりは得点となり、"旅興行モード"では、旅をするのに必要な旅費になる。また、必殺技は人気ゲージが一定量に達しないと使うことができないようになっているぞ。







⬇必殺技に必要な人気ゲージの量はキャラごとに異なる。観客を魅了してどんどん人気を上げよう。

⬆どのモードでも、まずは人気を上げることが重要となる。人気が上がらなければ必殺技を使うこともできないのだ。



⬅観客を喜ばせておひねりをもらおう。旅銭が多ければ遠くまで移動できるぞ。

派手な闘いで人気と旅費を稼ぐ

4人同時プレイが可能な"旅興行モード"。プレイヤーは旅一座となって3人の役者とともに江戸から京を目指すことになる。旅の途中で出会うほかの旅一座に欲しい役者がいた場合、闘って勝てばトレードすることができるぞ。こうして魅力的な旅一座にしながら旅をしていくのだ。京に向かうまでの旅費は、ほかの旅一座との興行戦争（戦闘）で入手できる観客からのおひねりで稼いでいくのだ。





➡スキは大きいが、見得を最後まで完成させれば大量のおひねり入手！



⬆ほかの旅一座にいる役者が欲しい場合、勝てばトレードで得ることができるぞ。

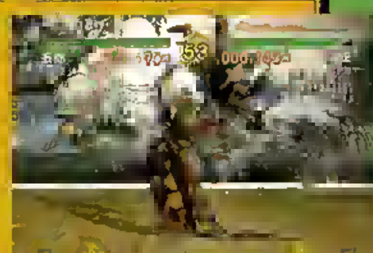


⬆必殺技は出すだけではダメ。当てなければおひねりは入ってこない。

⬅人気を上げる、必殺技を当てる、おひねりが大量に入る。この蜜月関係を覚えて大量の旅費を稼ごう。



肩衣長袴を身につけた礼装の高級武士のような弾正。その姿からもわかるとおり、優雅な動きと多彩な剣技を駆使して闘うキャラだ。ただし動きが優雅であるがゆえに、挙動がおっとりしていて移動スピードも遅い。必殺技は刀を地面に突き刺し、連続的に衝撃波を地上に発生させる"地衝波"。



➡剣技にしても投げ技にしても、弾正の動きからは優雅さが漂う。でも動き自体は遅い。

「身に余る大役も、どうやら勤まりました」



⬅威力は高いがリーチが短く少し使いにくい地衝波。相手をひきつけてくり出そう。



←相手の懐に飛び込んで、すばやく連続で攻撃を当てていこう。定九郎は手数で勝負するキャラだ。

着流しの浪人風だが山賊である定九郎。比較的リーチが短い山刀を武器として、軽快な動きと手数の多さで闘うキャラだ。そのためか、パワーは低めになっている。本作での必殺技は、山刀を振ってつむじ風を巻き起こし、巻き込まれた相手を上空高く放り投げる"竜巻桜"。



「五十両!!」



↑桜吹雪とともに、つむじ風を巻き起こす必殺技。技が発生するまでに少し時間がかかる。

カードを引いて一発逆転！

旅興行モード中、戦闘に勝つと勝者カードを、負けると敗者カードを1枚引くことができる。そして引いたカードに書かれた内容に従って行動していくことになる。なかには1位と4位を入れ替えるカードもあるので、一発逆転の可能性も秘められているぞ。



←このカードを引けば、たとえ自分が最下位でも一気にトップに立つことができるぞ！

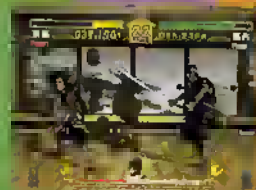


→一座から役者がふたりも抜ける。敗者カードは悪い内容のものばかり。

一座をひきいて東海道を西へ!!

旅一座の出発地は江戸の日本橋。ここから東海道を通って京を目指すことになるのだ。最初は白衣3人というプレイヤーの一座だが、途中の宿場に止まり、ほかの旅一座との戦闘に勝って役者をトレードし、好きな役者をそろえていこう。また、ほかのプレイヤーの止まっている宿場に止まり、勝負を挑むことも可能。勝てばライバルの足を引っ張ることもできる。その駆け引きが重要となるモードなのだ。





←旅費がなければ遠くまで旅することができない。

↑宿場に止まれば、そこにいる旅一座との戦いが始まる。旅費を稼ぐチャンス。



←日本橋から最終目的地の京まで、全部で55もの宿場があるぞ。



←通常はひとりだけだが、最大で3人全員のトレードもできるぞ。



→欲しい役者がいる宿場に止まるのもいい。あとは勝負に勝つだけだ。



←いったん煙玉をバラまくので技の発動まで少し時間がかかるが、攻撃範囲が広いのでダメージを与えやすい必殺技。



→パワーもスピードもソコソコある。欠点らしい欠点が見当たらないため、扱いやすいキャラだ。



「知らざぁ言って聞かせやしょう」

女と見まごう美貌の少年だがじつは盗賊。彼こそ白浪五人男・弁天小僧菊之助である。パワーとスピードのバランスがよく、どんな相手にも対応できるオールラウンドプレイヤーだ。必殺技は、地面に複数の煙玉をばらまき、数秒後に一斉に爆発させる"煙玉"。

ドタバタねずみアドベンチュー

ねずみくす

Have a mice day!



みんなでなかよく、和気あいあいと
平和に暮らすねずみたち。
ところがある日突然、
ヨソモノネズミがやってきた。
大事なゴチソウとられてなるか！
ここはみんなで一致団結。
ヨソモノネズミを追い払おう！

タイトル	ねずみくす		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ドタバタねずみアドベンチュー
発売日	2002年2月22日発売	価格	6800円（税別）
開発	メディアビジョン	原作者	—
ブロック数	ゲームデータ 29ブロック	システム対応	5.1ch　1人用
その他	—		

フワフワキュートなねずみたちが右へ左へ町の中で大冒険!!

平和に暮らすねずみのアポロたちと、ナワバリを荒らしにきたヨソモノネズミたちのドタバタ劇を描いた『ねずみくす』。ヨソモノネズミを捜すアドベンチャー的なおもしろさと、チョコマカ動くねずみたちに混じってバトルするアクション的な楽しさがミックスされた作品なのだ。

★★★★★★★ STORY ★★★★★★★

小さな田舎町の一軒屋。ねずみのアポロは、毎日仲間と楽しい日々を過ごしていました。ところが、どこからかヨソモノネズミがやってきて、アポロたちの食べ物を盗んでいってしまったのです！　邪魔ものを追い払うため、アポロたちのヨソモノネズミ捜しが始まりました。しかし、事件はそれだけではなかったのです……。

アポロと仲間たち



⬆主人公アポロ（上段中央）とその仲間たち（写真左下からピース、ウィット、ブルウズ）。右上にいるのはアポロたちのヒロインともいえる紅一点のボニィ。この5匹以外にもまだまだ仲間がいるぞ！

VS

ヨソモノネズミ

⬇どこから来たのか、何が目的なのか？　すべてがナゾに包まれているヨソモノネズミたち。ここに挙げたザコネズミ以外にも、たくさんの個性豊かなヨソモノネズミたちが登場するぞ。



※画面はまだ開発中のものです。

仲間といっしょにヨソモノネズミを捜しだせ!

ゲームは"サーチ"と"バトル"のふたつから成り立っていて，さらにサーチは"移動モード"と"探索モード"に分かれている。サーチのときは，アポロを動かしてヨソモノネズミがいそうなところを調査。狙いが的中すればヨソモノネズミ発見となる。サーチで何匹かヨソモノネズミを見つけるとバトルに突入！　このくり返しでゲームは進んでいくのだ。







⬅ヨソモノネズミは小さなグループに分かれている。そのグループすべてをバトルで撃退するとボスが出現するぞ。

冒険に旅立つアポロとその仲間たち

アポロ



➡ボクがこのゲームの主人公アポロ。ヨソモノネズミを追い出すために，みんなといっしょに冒険へ行くんだ！

ウィット



➡知らないことは何もナシ。頭のよさはネズミ界いち！　冒険に行き詰まったときはボクにまかせて！

ブルウズ



⬅ヨソモノネズミの相手はオレにまかせな。腕っぷしの強さじゃ，誰にも負けないぞ！

ピース



⬅ほかの仲間と比べておっとりしているけど，食べることなら負けないよ！　ああ〜，お腹へったなあ〜。

『ねずみくす』キャンペーンを実施!

『ねずみくす』を購入した人に先着順でステキなグッズがもらえるキャンペーンが実施されるぞ。気になるグッズの中身は『ねずみくす』特製"ふわふわストラップ"！　右に掲載した写真を見てわかるとおり，柔らかな毛の感触が心地いいロングストラップだ。入手条件が"購入者に先着順"なので，モタモタしているとなくなるかも!?



⬆ロングストラップだけあって，首からさげて使える長さだ。

ねずみたちのフワフワっぷりがスゴイ!

登場するねずみたちはすべて，本物さながらにフワフワした毛で描かれている。これはXboxならではの映像技術"ファーシェーダー"の力によるもの。アポロたちの魅力を引き出すフワフワ映像は必見だ！

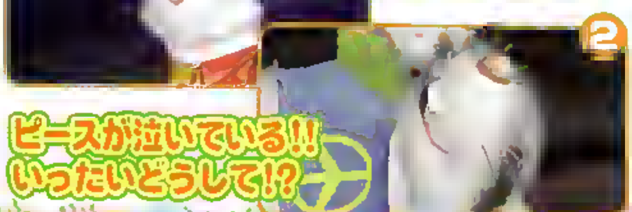


プロローグ

ゴチソウがない!?と思ったら……

ゲーム中には，登場ねずみたちのかわいい演技を満喫できるムービーが流れる。ここではゲーム開始まえに流れるプロローグ用ムービーをご紹介。冒険に出るまでのいきさつが語られるぞ。ムービーを観たあとは，いよいよゲームスタート。ヨソモノネズミ捜しの始まりだ！







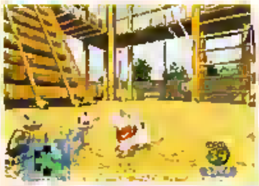






ヨソモノを捜すサーチ
家の中をくまなく移動してヨソモノネズミを見つけだせ!!

ここからはサーチとバトルについて解説。まずはサーチから。サーチは移動モードと探索モードのふたつに分かれていて、それらふたつを交互に行いながら制限時間内にヨソモノネズミを捜していくのだ。



➡ヨソモノネズミを見つけると制限時間が少しだけ増える。

移動モード ヨソモノ捜しに東奔西走

これが移動モードの画面。移動中は画面上にヨソモノネズミ発見の手助けになる情報がある。これらを参考にし、いろんな場所を駆け回ろう。



発見していないヨソモノの数はここでわかるよ。





どこを移動しているかはマップで確認しよう。



制限時間を越えるとゲームオーバーになるよ。

探索モード ついに発見！ そんなときは？

移動中、ヨソモノネズミを発見したら探索モードに切り替えよう。カーソルをヨソモノネズミに合わせ、"CHECK!!"のサインが出たときにボタンを押せば発見になる。すべて発見すればバトル開始だ。

アヤしいところで移動をやめて



ヨソモノネズミをチェック!!





⬆ヨソモノネズミの発見だけじゃなくて、ちょっとしたイベントデモが始まることだってある。



姿を完全に捉えていないとチェックはできないでチュ。

グループ分けされたヨソモノネズミたち





ヨソモノネズミは複数のグループに分かれている。グループ内のヨソモノネズミをすべて発見すると、特定の場所でそのグループとバトルが行えるぞ。



移動中にはこんなことも……

電車がレールの上を走るように、ゲーム中、アポロは見えない線上を移動する。ある程度移動するとルート選択が出現するので進行方向を選ぼう。また、行く手をさえぎる壁は、ダッシュを使えば駆け上がれるのだ。

高いところへ登れる ダッシュ



➡ダッシュをしていれば、高い壁も自動的にスイスイ登れるぞ。

ところどころで ルート分岐



⬆ルートを選ぶとほかのエリアや同じエリアにある別の場所へ移動できるぞ。



⬆ときには、遠く離れた場所に向かってジャンプすることも！

意外なところに意外なものが!?

フィールドに置いてあるツボやゴミ箱など、特定のものはアポロ自身でなく仲間のねずみに調べてもらうこともできる。調べてもらいたいときは、仲間に指示をだせばオーケーだ。一見アヤシクないものでも、ヨソモノネズミが潜んでいたり、アイテムが隠されていたりするので、仲間と協力して、どんどん調べよう。



発見したければ、いろんな場所をチェックしまくるでチュ！

ゴミ箱から……



ヨソモノ発見!!

ツボから……

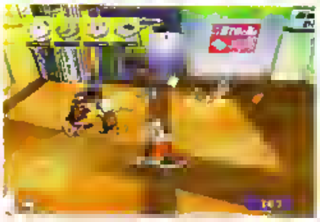


キャンディーだ！

ヨソモノと戦うバトル

サーチが終われはバトル突入 ヨソモノネズミと対決だ！

サーチで特定のグループに所属しているヨソモノネズミをすべて見つけるとバトルが発生する。ここからはアクションシーンに変化。ヨソモノネズミとポコポコ殴りあうのだ。画面左上に表示されている体力がなくなると，そのねずみは負け。戦闘中は体力回復アイテムも出現する。不安を感じたらすかさずゲットだ！



⬆ザコとなるグループをすべて撃退したあとはボス敵とのバトルが待っているぞ。



体力ゲージがなくならないように注意しよう。



アイテムを取れば体力回復や得点がアップ！





ボクを操作してね。仲間には指示ができるよ。



ステージの最後はボス敵が出てくるぞ！

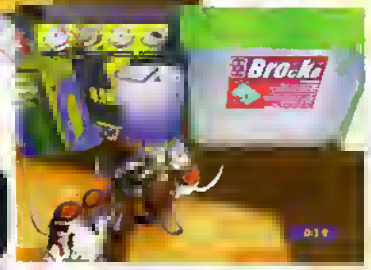
仲間へ指示で攻撃＆アイテム回収

バトル中はカーソルを動かして、個別に仲間へ指示を与えることもできるぞ。敵への集中攻撃やアイテム回収で戦闘を有利にできるのだ！



カーソルを動かして味方ねずみたちに指示をするんだ。





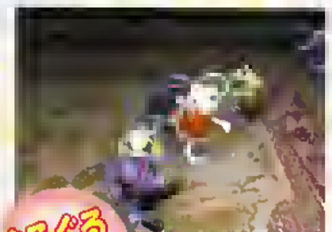
仲間を集めて袋叩きだ！



手強いヨソモノは、みんなで集中攻撃しよう！

攻撃パターンもいろいろあるよ

バトル中は通常攻撃だけでなく、ボタンをタイミングよく押してくり出す連続攻撃、威力が増大するぐるぐるパンチ，周囲の敵を吹っ飛ばす"必殺技"など多彩な攻撃ができる。これらの技を駆使してヨソモノ撃退だ！



ぐるぐるパーンチッ！

⬆手を回すため，スキが多くなりがち。でも威力はスゴイ！

⬇HPを少し消費して使用。これひとつで形勢を逆転できるぞ。

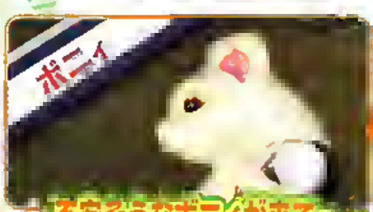
必殺技でふっ飛ばせ！



事件発生！

ボニィの弟がいなくなった！

今回紹介したのはステージ1。このステージの終りに，ボニィから弟チキが行方不明になったことをアポロたちは伝え聞く。そして物語は新たな展開に……。



不安そうなボニィが来て……



ボニィの弟

チキがいなくなった!?



ボニィを仲間に加えてアポロたちのチキ探しの旅が始まる







独自のシステム"KUDOS"を採用

⬅より芸術的な走りをしたものにだけ贈られるポイントシステムを採用。それがKUDOSだ。

世界中の名車が登場！

⬅日本車はもちろん、従来のドライブゲームでは登場の機会があまりなかったポルシェも登場する。

ステージは世界が舞台！
日本だってこのとおり

➡ゲームの舞台は日本、アメリカ、イギリスの3ヵ国が登場。Xboxの世界戦略がこんなところにも？

PROJECT GOTHAM™
World Street Racer
プロジェクト ゴッサム ： ワールド ストリート レーサー

最近のドライブゲームは、リアルな挙動を目指すタイプと、ゲームとしてのおもしろさを追求するタイプのふたつに分けられる。『プロジェクト ゴッサム』はもちろん前者、リアルな挙動を目指すタイプだ。Xboxのパワーを活かしたクルマの精巧なモデリングはもちろん、FF、FR、MRといったエンジン搭載位置と駆動タイヤによる挙動の違いまでも見事に再現している。だがこの『プロジェクト ゴッサム』は、ただリアルなだけのゲームではない。KUDOSと呼ばれる独自のポイントをシステムに導入することで、いままでとは違ったドライブゲームの文法を作り上げた意欲作といえるだろう。

リアルなグラフィック、そして納得のゲーム性を実現！

リアルなクルマの挙動はもはや業界標準装備。クルマの動きは当然リアル、それに"KUDOS"というプラスアルファの魅力が光る新機軸ドライブゲームの登場だ！

タイトル	プロジェクト ゴッサム ワールド ストリート レーサー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	スタイリッシュ・ドライビングゲーム
発売日	2002年2月22日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	Bizarre Creations LTD.	制作者	
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch 1-4人同時
その他			

『プロジェクト ゴッサム』のシステムの中核"KUDOS"とは？

KUDOS クードス

KUDOSって何？ 簡単にいうと、フィギアスケートの芸術点みたいなもの。ドリフトを決めたり、ジャンプするといった、かっこいい走りを決めることでKUDOSと呼ばれるポイントが加算される。このKUDOSがポイントの基本になり、たとえミスなくゴールしても規定KUDOSに足りなければクリアーにならない。また、新しいクルマを獲得するにもKUDOSが必要。速く、かっこよくプレイしなければならない本作が、ジャンルをスタイリッシュ・ドライビングとしているのも頷ける。



周回を重ねればゲット！

➡タイムボーナスで一気に220KUDOSをゲット！ クルマはアメリカ車のエスペランテとかなりマニアック。

最初はゼロだが……

⬆レース開始時、KUDOSポイントはゼロからスタートする。ドリフトやジャンプを決めてポイントを稼げ！

ドリフトを決めたり

➡ドリフト時間が長いほど、KUDOSが増えていく。途中壁にぶつかってしまうと、稼いだKUDOSは加算されない。

↗KUDOSが規定ポイント分溜まれば憧れのフェラーリにも乗ることができるぞ。写真は名車フェラーリF355。

ここでは、北米版のプレイインプレッションをお届けしよう。まずはKUDOSシステム。よくできているシステムだと思う。KUDOSを獲得するにはドリフトを決めるのがいちばん手っ取り早く、しかもドリフトを決めることでより速く走れるようになる。ラップタイムの追求とシステムとが高い次元で融合しているといえるだろう。またレースも単なる競争だけでなく、パイロンのあいだを正確に抜けることでKUDOSを稼ぐタイプや規定タイム内に何台のクルマを追い抜けるか、といったものもあり、そのバリエーションの豊富さはプレイヤーを飽きさせない。クルマの挙動も基本的には素直で扱いやすい。それでいて駆動方式の違いがしっかり感じられるのは好感が持てる。ベースとなるゲームはかなり好印象。日本版にも期待していいだろう。



↑北米版は『プロジェクト ゴッサム レーシング』と名前もロゴも違う。

↓ドリフトは気持ちいい。しかし操作ミスで壁に当たるとKUDOSはもらえないぞ。



最速！ 北米版『プロジェクト ゴッサム』プレイインプレッション

『プロジェクト ゴッサム』のステージは、東京、ロンドン、サンフランシスコ、ニューヨークとすべて現実にある世界の都市が採用されている。馴染み深いところで、浅草・雷門の写真を見てもらえればリアルさが伝わるだろう。そのほかの都市も浅草同様リアルに街並みが再現されているだろうことは想像に難くない。日本は浅草以外にも新宿が用意されているぞ。

レースは昼間だけでなく、朝や夕方、夜にも行われる。日本人としては、とくに新宿のネオンや電光掲示板がどの程度、再現されているか気になるところ。だが、クルマのリアルな仕上がりを見るに、精巧に再現されていることは間違いないだろう。

世界の名車、名所が続々登場!! もちろん日本も完全再現

Tokyo



日本・東京・浅草
浅草の雷門だが、巨大な提灯は外されている。向こうに仲見世が見える。

San Francisco



アメリカ・サンフランシスコ
都会的なビルが立っているが、自然も多そう。このへんがアメリカっぽい？

London



イギリス・ロンドン
朝焼けだろうか？ 真正面にはロンドンのシンボル、ビックベンがそびえ立つ。

精巧に再現された世界のクルマたち

どんなクルマが登場するのか？ ドライブゲームが好きな人にとってはこれが気になるところ。『プロジェクト ゴッサム』にはフェラーリやポルシェといったスーパーカーを筆頭に、一度は乗ってみたいクルマが満載されているからご安心を。北米版のパッケージはフェラーリF50だったけどこれは！

ポルシェ ボクスター
ポルシェの新機軸、ボクスターも登場。リアエンジンではなくミッドシップを採用している。



マツダ RX-8
なんと、2003年に発売が噂されているMAZDAのRX-8が早くも登場！世界で唯一のロータリーエンジンのサウンドに酔いしれよう。



フェラーリ F355
世界に名だたるスーパーカー、イタリアの跳ね馬、フェラーリもこのとおり。3500cc、380馬力が唸る。



アストンマーチン DB7
イギリスの名車、アストンマーチンも登場。超高級車だがマックスパワーは最大で420馬力を誇るスーパーカー！



発売まえのクルマを操れるぞ!!

華麗なトリックを決めて天空を舞う 爽快感バツグンのスノーボーディングゲーム

広大なゲレンデのすべてを利用し、自由自在に滑走して好きな場所で派手なトリックを決めていく……。スノーボードのフリースタイルをフィーチャーした作品が、この『天空』である。『天空』というタイトルのとおり、まさに天空を舞っているかのような爽快感と迫力を体験できるゲームなのだ。



↑美しく広大なゲレンデを縦横無尽に滑走する醍醐味を味わえるスノーボードゲーム。



↑ジャンプひとつにしても、大空を舞うような爽快感が得られる。これも本作の魅力。



↑あらゆる場所でトリックを決められる。派手なトリックも簡単な操作で出すことができるぞ。



美しく広大なゲレンデを滑走する迫力を追及!!

広大なゲレンデを自由に滑走し、好きな場所でトリックを決められる自由度の高さが魅力。もちろんスノーボード独特の爽快感と迫力も堪能できる！

タイトル	天空 Freestyle Snowboarding		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ぶっ飛びスノーボーディング
発売日	2002年2月22日	価格	6800円
開発	マイクロソフト	制作者	プロデューサー 村山功
ブロック数	未定	システム対応	[illegible]
その他	なし		

フリースタイルの醍醐味を追求

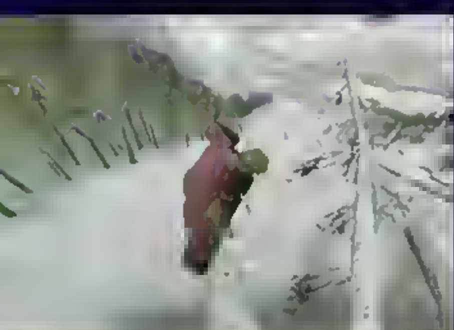
ゲレンデを自由に滑り、自由にトリックを決めることが目的のフリースタイル。このスタイルをフィーチャーしているだけあり、ゲーム中でもゲレンデを自由自在にスノーボードで滑走することができる。滑るにあたって、とくに決められた制約などは一切ない。プレイヤーが自分で考え、自分が好きな場所でトリックを決めれば、それでいいわけだ。この自由度の高さこそ『天空』の魅力といっていい。

すべてをトリックに応用

ゲレンデにはジャンプ台やレールなど、トリックを決めるためのポイントがあるが、ほかにも倒木やリフトのワイヤー、小屋の屋根などもあり、それらを利用することも可能。プレイヤーの想像力でいくらでもトリックを決められるのだ。

コース取りも自由自在

ゲレンデには、とくに滑るために決められたコースはない。とにかく滑り始めたらゲレンデのどこを滑ってもいいのである。わざと脇道に入り、森の木々を避けながら猛スピードで滑走する……といったコースを取ることも自由なのだ。



←倒木を使ってのトリック。ゲレンデにあるものなら、なんでも利用せよ！



↑わざとコースを外れてもトリックを決められるポイントは多い。意外な場所で高得点を得られるかも!?



→トリックに適したポイントもあるが、そこでトリックを決めるか否かはプレイヤー次第。

「天空」ではスノーボードの醍醐味を演出するため、すべてにおいてリアルさを追求している。ゲレンデは実在するスノーリゾートを細部まで忠実に再現し、アクションもプロボーダーの動きをキャプチャーして再現。さらに日本人ふたりを含むプロボーダー14人が実名で登場しているのだ。また、30以上のスノーボードブランドとタイアップして、実際のボードやウェアが登場するなど、ゲームの隅々までリアルさにこだわっている。

世界中のトップブランドが協力 プロボーダーも実名で登場

すべてにおいて"本物"を追求!!

雪質



アイスバーンまで再現。乗ると滑ってボードの操作が思うようにいかなくなるぞ。

ウェア



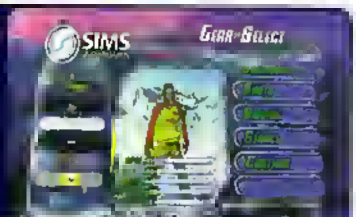
ウェアはもちろんキャップやゴーグル、靴やズボンなど細かく選択することが可能。

アクション



プロボーダーの動きをキャプチャーして、ゲーム上のキャラの動きに反映している。

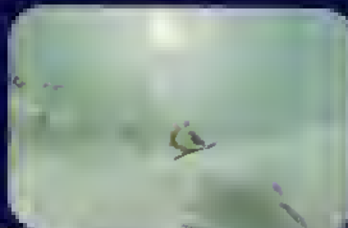
ボード



有名ブランドによるボードが多数登場。それぞれ特徴が異なり、性能も微妙に違うのだ。

BGMも実在のアーティストの曲を使用

BGMは、実在のレコードレーベルから提供されたアーティストの曲を使用している。その曲数は約230曲にも及ぶ。ゴキゲンなBGMをバックにスノーボードを満喫できるぞ。

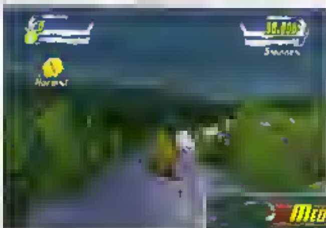


↑史上最多ともいえる曲数。お気に入りの曲が必ず見つかる?

人気と実力、その両方をそなえた世界最高のプロボーダーを目指せ!!

ゲームのメインとなるプレイモードには、アーケードモードとスーパースターモードのふたつがある。どちらもフリースタイルを極めるという基本は同じで、タイムを競う必要はない。

アーケードモードはゲレンデを自由に滑って高得点を狙うモードで、スーパースターモードは人気と実力を上げ、世界ランキング1位のトッププロボーダーを目指すモード。また、スーパースターモードでランキングを上げれば新しいゲレンデが出現し、アーケードモードでも滑ることが可能となるぞ。



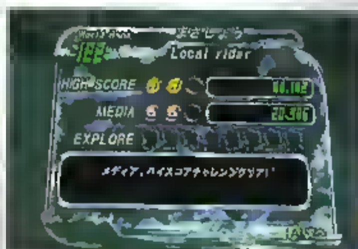
←アーケードモードではゲレンデを自由自在に滑り、トリックを決めて最高得点を狙う。トリックの練習にも最適だ。



→スーパースターモードでは人気も重要。ゲレンデにいるカメラマンの前で派手なトリックを決めれば、雑誌に載って人気が上がる。



↑高度なトリックを決めてテクニックをアピール。世界最高ボーダーの称号をこの手に!



←各コースに設定された目標をクリアーすればつぎのゲレンデへ。



→トリックを決めろ! そして派手なパフォーマンスでアピール!

アーケードモード

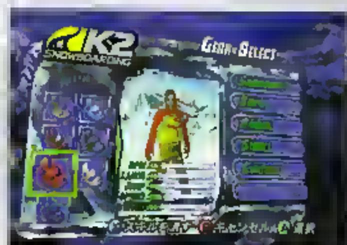
ゲレンデを自由に滑り、自由にトリックを決めて高得点を目指すモード。このモードでは実在のプロボーダー14人からひとりを選択してプレイできる。プロボーダーは能力も高いのでトリックが決めやすい。トリックの練習にはもってこいだ。



←実在のプロボーダーを使ってプレイできる。スーパースターモードで育てたキャラクターも使用可能。

スーパースターモード

アマチュアスノーボーダーとなり、世界ナンバー1のプロボーダーを目指して7つのゲレンデ、11のコースを制覇していくモード。テクニックはもちろん知名度も重要となるぞ。プレイヤーは顔からウェア、ボードまでを細かくエディットして参戦できる。



←プレイヤーの分身となるキャラをエディット。必要なすべてのパーツを自由に組み合わせられる。

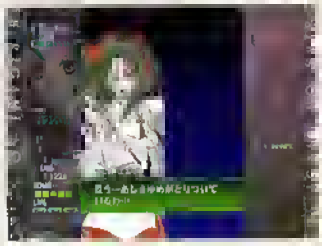


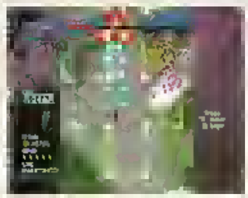
アーケードの人気シューティングがXboxに堂々登場!!

式神を駆使し、鬼と化した敵を狩れ!! ゲームセンターでハイスコアラーから一般プレイヤーまで熱狂させた本格派シューティングが、早くもXboxに登場だ!!

タイトル	式神の城		
発売元	メディアクエスト	ジャンル	3D風スクロールシューティング
発売日	2002年2月28日発売予定	価格	5800円(税別)
開発	アルファ・システム	対応人数	
ブロック数	256ブロック	システムリンク	
その他	ファイティングスティック対応		

『式神の城』は、アーケードでリリースされ、話題を呼んだ本格的縦スクロールシューティングだ。開発は『高機動幻想 ガンパレード・マーチ』(プレイステーション)を手がけたアルファ・システム。それだけにキャラクター造形とストーリー進行がしっかり描かれている。プレイヤーは5人の使役者からひとりを選ぶが、各使役者の使う"式神"と呼ばれる攻撃方法が個性的だ。キャラとゲーム性が絶妙に融合しており、その奥の深さは歴代の有名シューティングと比べてもひけをとるものではない。ゲームセンターで燃えた人にはもちろん、一般に広く薦められる完成度の高いシューティングゲームだ。

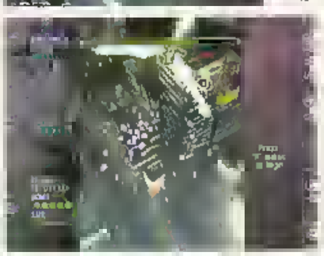

↑各ステージ終了後に、使っているキャラクターのセリフでストーリーが紹介される。そのなかには意味深なセリフもある……。


↑登場するボスはどれも個性が強く、驚くような攻撃を仕掛けてくる。

POINT 1 超硬派な縦シューティング!

『式神の城』の特徴は、通常攻撃のショットと式神攻撃、そしていわゆるボンバーにあたる特殊攻撃が絶妙なバランスで組み合わさっているところにある。場面に応じてこれらの攻撃を選択し、攻略パターンを作っていくのだ。

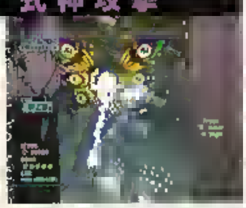

↑ステージ終了後には細かく獲得点数が表示される。


↑式神攻撃を駆使すれば、ボスの背後に回って攻撃するパターンを作り出せる。

通常ショット


↑ショットは基本的に正面に発射され、使いやすい攻撃となっている。

式神攻撃


↑式神攻撃は各キャラクターごとに、個性的な特殊能力を備えている。

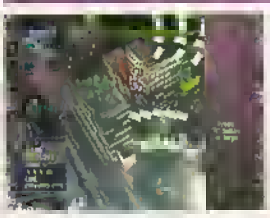
特殊攻撃

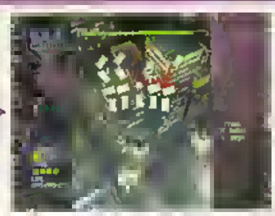

↑特殊攻撃は無敵になるが、性能や威力はキャラごとに異なる。

POINT 2 独自のシステム、T.B.S.を採用

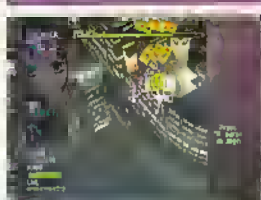
T.B.S.(テンションボーナスシステム)とは、敵弾や敵キャラクターに近づくほどテンションが上がり、高得点を生み出すシステムだ。テンションが上がると得点に倍率がかかり、最高8倍にまで跳ね上がる。しかも、テンションが最高倍率の場合は"ハイテンション攻撃"と呼ばれる強力なショットを撃つことができる。危険を冒せば冒すほど、見返りも大きくなるというわけだ。

敵に離れて安全にいくと……×


↑敵から離れて攻撃すればたしかに安全だが……。


↑それでは与えるダメージは小さく、戦いは長引く。

敵に近づいて攻撃すると……◎

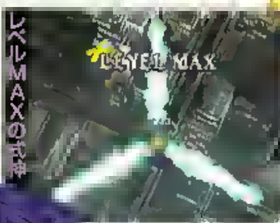

↑敵に密着するとショットがより強力に変化。


↑一気に敵の体力を半分くらいに減らせるのだ。

【魅力あふれるキャラクターと攻撃の肝"式神攻撃"をチェック!】

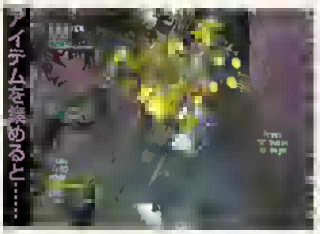
式神攻撃は各キャラクターの個性が集約した特殊な攻撃で、このゲームの最大の魅力でもある。ショットでは届かない場所を攻撃したり、キャラクターによっては弾を消してくれるものもある。また、式神で敵を倒すと多量のアイテムが出現するのでメリットは大きい。


レベル1の式神


レベルMAXの式神

←金大正の式神・仁王剣はレベルが低いと短い。

←レベルが上がると剣が3本になって巨大化する。


アイテムを集めると……

←式神を使えば大量のアイテムが自動で回収でき、パワーアップできる。


→ショットは正面に撃ちだされるのでわかりやすく、使いやすい。威力はやや弱め。



玖河光太郎

学ランを着た少年で、食人鬼"ササエさん"を式神として駆使する。式神は自動追尾して敵を倒してくれるので使いやすいが、ショットとボンバーは威力が弱め。

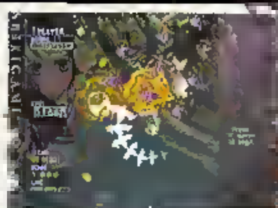

←式神は追尾して敵をどんどん倒してくれる。背後の敵も問題なし。


↑ショットはお札を末広がりに射出するというもの。



結城小夜

四羽女体神社の巫女であり、"ヤタ"を式神とする。式神のリーチは短いが弾消し能力がある。ショットやボンバーが強力で、全体としてバランスがとれている。


→式神はプレイヤーのまわりを回っており、弾消し能力がある。消せない弾も存在。

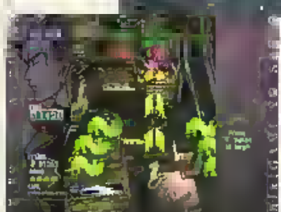

→レベルが上がるとショットの横幅が大きくなり、一気にパワーアップする。



日向玄乃丈

黒いスーツとサングラスを身にまとう、硬派な探偵。式神の"大神雷球"は触れた敵をロックし、ダメージを与え続ける。レベルが上がると強さを発揮する。

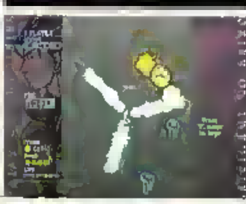

←正面への攻撃力が高い式神だが、背後には攻撃できないので注意。


←正面に直線的なショットを、左右にブーメラン状のショットを射出する。



金大正

在日朝鮮人の儒教の道士で、式神である"仁王剣"は強力。最初は使いづらく感じられるが、慣れてくれば圧倒的な破壊力を誇る。逆にボンバーはやや弱め。

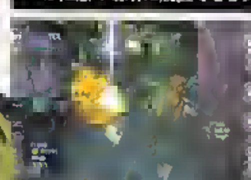

←式神の"仁王剣"を使うと動きが遅くなるが、威力は最強クラスだ。


→ショットは移動方向に合わせて方向が微妙に変わる。威力は非常に強い。



ふみこ・O・V

ナチ士官の子孫にあたる、ドイツ生まれの魔女。ショット・式神・ボンバーともに威力が高い。式神の"サテライトレーザー"は任意の場所に設置できるタイプ。


←式神は設置場所をレバーで移動させるというおもしろい形式。



GUN VALKYRIE

360°の十字砲火! 白熱のオールレンジバトル!!

セガが放つ新機軸のアクションシューティング。2本のスティックが生み出すブーストアクションで、迫りくる敵群をなぎ払え!

タイトル	ガンヴァルキリー		
発売元	セガ	ジャンル	アクションシューティング
発売日	2002年3月21日	価格	6800円(税別)
開発	スマイルビット	制作者	プロデューサー:[illegible] ディレクター:[illegible]
ブロック数	ゲームデータ 8ブロック	システム対応	5.1ch 1人用
その他			



ケリー オレンメイ

機動性に優れた金髪の女戦士。主兵装はロックオン可能な"ヒートブラスター"。

3D空間を自在に舞うアクションシューティング!

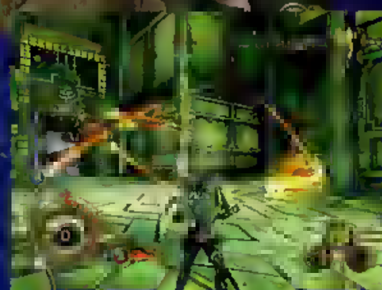
超人部隊"ガンヴァルキリー"の一員となり、無数の敵を駆逐しながらステージをクリアーしていく本作。最大の特徴は"移動"と"照準"に振り分けられた、左右2本のアナログスティックでの操作だ。これは方向入力だけでなく、クリック(スティックを押し込む)との組み合わせで、多彩なアクションを実現している。広大なフィールドを自由に動き回りながらの、激しいバトルが味わえるのだ。パワーアップやアイテム探索など、そのほかの要素も満載。続報を期待せよ!



➡ステージの各所には隠されたアイテムが。入手すると武器や装甲が変化!!



⬆ケリーがサブロウタを選択してミッション開始。各面ごとの目的を達成せよ!



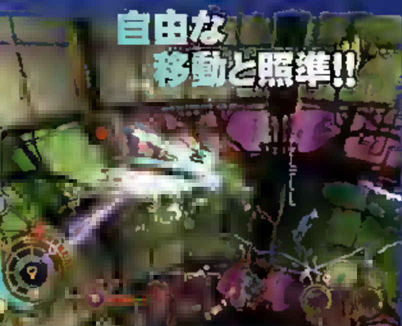
➡最大3種類の武器を切り替えながら攻撃。パワーアップ要素もある。



MOVE

2本のスティックが生み出す高機動

左スティックはプレイヤーの移動に使用。クリックしながらだと、す速いブースト移動が可能だ。左トリガのジャンプと組み合わせれば、ブーストアクションも自由自在だ!



自由な移動と照準!!

⬅地上・空中を問わない自由な移動。照準の変更で攻撃方法も自在だ!

ブーストジャンプ

左トリガ



➡左トリガを引くことで空中へとジャンプ。左スティックを進行方向と逆に入力することで、その場でのホバリングも可能だ。

サイドブースト

左Ⓢクリック+⬅/➡



➡側転で身をひるがえしながら左右に高速移動。敵からの攻撃を回避するのに役立ちそう。ジャンプ動作との組み合わせも可能だ。

ブーストダッシュ

左Ⓢクリック+⬆



➡左スティックを押し込みながら前に入力すれば、前方へとダッシュ。高速移動で、敵との間合いを一気に詰めるのに役立ちそう。

バックブースト

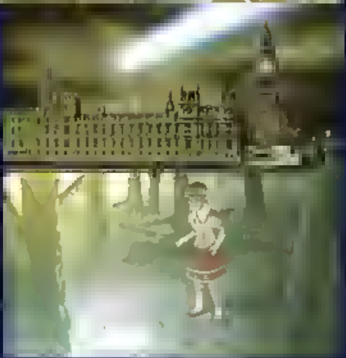
左Ⓢクリック+⬇



➡もちろん後方へのブースト移動もできる。敵の大群なぞから間合いを広げるために使えそうだ。ノズルからの噴射もカッコイイ!!

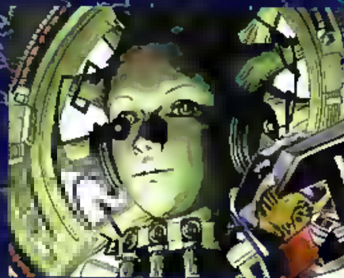
※Ⓢはスティックの略です。





すべてはハレー彗星からの"破片"から始まった――!

"エレキパンク"と呼ばれる独自の世界観で展開する本作。時は1835年――ハレー彗星から飛来した破片の放射能により、超能力を持った"新人類"が誕生。そのひとり、天才科学者ヘブル・ゲイトの発明により、地球は惑星間移動をも可能としていた。だが、急速な科学の進歩は世界情勢を著しく阻害。秩序回復のため、国際武装組織"ガンヴァルキリー"が結成された。しかし、ヘブル博士は宇宙へとナゾの失踪を遂げる。そのときから、運命の歯車は狂い出した……。



↑ヘブル博士の娘ボゥ。頭部以外を持ち去り消えた父を憎悪している。GV隊の後方支援をする。



三島サブロウタ

豪放磊落なサムライ。動きは遅いが、攻撃力に優れる"火縄キャノン"を装備。

蟲型モンスターに覆われた植民惑星ティルナグへと向かえ!

ドクター・ヘブルの失踪と時を同じくして住民が消失。入れ替わるように大量発生した、蟲型モンスターに支配された惑星ティルナグ。プレイヤーは、渓谷や胞子沼、移民ベースなど、屋内外にまたがる全10ステージ(+ボス戦5ステージ)を戦い抜いていく。敵は地上や空中からはもちろん、沼の中から現れたり、姿を消して近づいてくるなど多数のタイプがいる。無数の蟲をショットで倒していく爽快感と、アクションならではの緊張感が、存分に味わえる。





↑←無数の蟲がプレイヤーに襲いかかる。Xboxならではの表現力を見よ!

↓上下に激しく移動しながら襲い来るボス。す速い視点変更が勝利への鍵となるのだろうか!?



巨大ボス出現!!



全方位型アクション!

AIM 照準

右スティックでは、照準や視点の変更を行う。さらに、クリックしながらの入力では、方向転換が可能。これらを組み合わせることで、全方位への攻撃が可能となる。ちなみに攻撃は右トリガだ。

周囲を見まわす

右Ⓢを任意方向に入力



➡左スティックを任意の方向に倒すことで、その方向へと視点を変更。周囲を見まわすことができる。上空の敵を見上げながら狙いを定めたり、空中から地上の敵を見下ろしながらの攻撃など、使いこなせばあらゆる位置からの攻撃が可能に。

180°方向転換

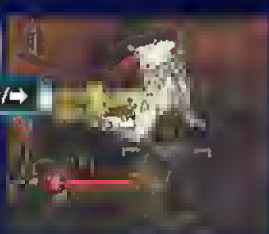
右Ⓢクリック+⬇



➡右スティックのクリックは方向転換。下方向に入力すれば、クルリと180度向きを変える。背方向からも敵が出現するのか!?

90°方向転換

右Ⓢクリック+⬅/➡



➡左右方向のクリック入力では、倒した方向に90度方向転[illegible]。横方向から迫ってく[illegible]に対しての、重要な[illegible]になりそうだ。

一撃必殺 GVナパーム

左右のスティックを同時にクリックすることで、周囲の敵を一掃する"GVナパーム"を発動。危機に陥ったときはこれで脱出!



⬆➡ハレー超人のパワーを一気に解放。見た目もド派手な必殺技だ。

鬼才・東郷光宏監修、プロデュース

トライアングル・アゲイン
Triangle Again



タイトル	トライアングル・アゲイン		
発売元	ミグ・エンタテインメント	ジャンル	ミュージック・アドベンチャー
発売日	2002年夏予定	価格	未定
開発	ミグ・エンタテインメント	制作者	プロデューサー：東郷光宏
ブロック数	未定	システム対応	ー
その他	ー		

総監修・東郷光宏氏は、あの『やるドラ』シリーズを手がけた人物。氏の新境地がXboxで開花する！

ゲーム、アニメ、音楽の融合

CHARACTER'S

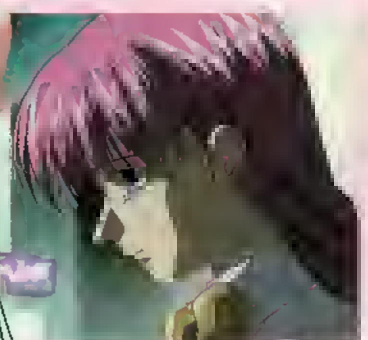




天才的な音楽感性を持つ可憐なる歌姫

蓼科灯

たてしなあかり。本編の主人公であり、天才的な音楽感性を持つ16歳の少女。失踪中の天才作曲家・蓼科光一の娘で、幼いころより父から音楽の手ほどきを受けてきた。友人のオーディションに付き合った際、偶然プロデューサーの目に止まり、その音楽的才能を見出されて歌手としてデビューする。(CV：今井由香)



↑天才的な音楽の才能を持つ少女・灯。さらに、父と似た感性を持つ桐生勝と出会うことで、彼女の才能はより開花していくことに。



かつての天才シンガーソングライター

きりゅうまさる。かつて蓼科光一のレッスンを受けたことがある音楽家。(CV：鳥海浩輔)



音楽界の頂点に立つ実力派

御堂霞

みどうかすみ。御堂財閥の一人娘にして、音楽界の頂点に立つ歌手。(CV：かかずゆみ)



←現在の音楽界の女王。灯のライバルとなる？



質量揃えた圧倒的なサウンドが生む極上のサウンド・アドベンチャー！

『やるドラ』シリーズでアニメとゲームの融合を果たした東郷光宏氏。氏がつぎに目指すのは、音楽とアニメとゲームの融合である。サウンド、ミュージックを追求することで、ドラマと音楽の一体化を図り、新たな感覚のエンタテインメントが生まれるのだ。



↑ゲーム自体は従来のアドベンチャーどおりだが、新たに音楽面での演出を重視。



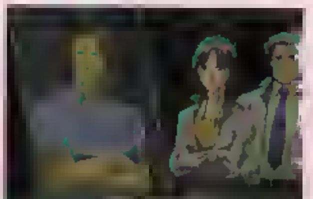
⬇徹底的に追求されたサウンド、ミュージックが、ドラマとともに展開する。

が生み出す新境地がここに！

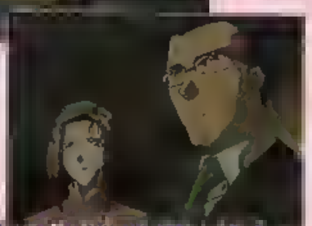
STORY 音楽業界に生きる人々を描いたフルボイス・ドラマ

物語は、天才的な音楽感性を持つ少女・蓼科灯が歌手として音楽業界にデビューするところから始まる。そして、桐生勝との出会いを経て、彼女が音楽業界で飛躍していくさまが描かれているのだ。なお、物語はフルボイス＆マルチ・ストーリーで展開するぞ。





←音楽業界に生きる人々を描いたこの作品。栄光と闇が語られることになるのか……？



→蓼科灯を中心に、彼女を見守る人々によってストーリーは進むことになる。

それは音楽業界に生きるひとりの歌姫の物語……



石坂 由美

女優志望の元気少女

いしざかゆみ。灯の幼なじみで、同じ音大付属に通う女優志望の高校1年生。（CV：浅野まゆみ）



↑灯とは大親友。だが、彼女が受けたオーディションで、灯が見出されることに。



佐久間 奈緒子

元アイドルの敏腕マネージャー

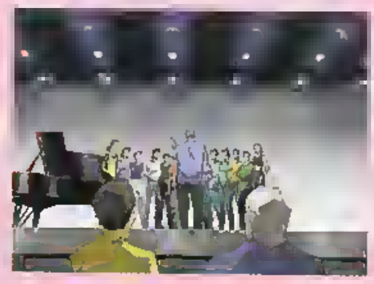
さくまなおこ。芸能プロダクション所属の敏腕マネージャーで、元アイドル歌手。（CV：三石琴乃）



↑かつてはステージに立つ立場だった彼女。現在は制作サイドで、プロデューサーを目指す。

CHECK！ドルビーサラウンドに対応！

ドルビーサラウンドとは、本来劇場用のものであった音響システムを、複数のスピーカーを使うことで家庭用に実現したもの。サウンド、ミュージックなどの音楽による演出を重視した本作。このドルビーサラウンドを使うことで、本作の音楽をより深く味わうことが可能なのだ。

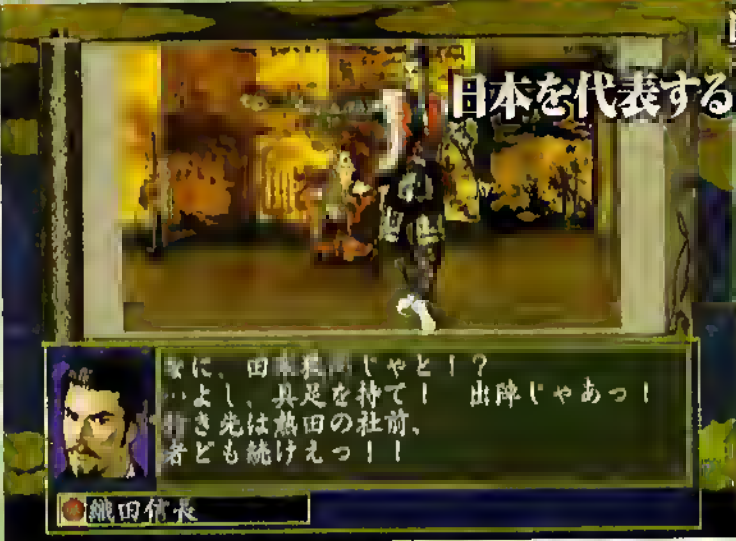


←環境を整えるのは大変だが、その音響効果はすばらしいのひと言。

CHECK！メインキャラは全9人？

今回紹介した5人は、ストーリーの中心人物たち。公開された設定資料によると、彼女ら以外にも4人の人物が登場するようだが……？





戦国大名となって天下統一を目指せ！ 日本を代表する戦略シミュレーションがXboxに参戦!!

信長の野望 嵐世記

歴史シミュレーションの大家・コーエーが看板タイトルをひっさげてXboxに参戦！　その第1弾は、おなじみ『信長の野望』シリーズの最新作『嵐世記』だ。

タイトル	信長の野望・嵐世記		
発売元	コーエー	ジャンル	歴史シミュレーション
発売日	2002年2月22日	価格	9800円（税別）
開発	コーエー	制作者	ゼネラルプロデューサー：シブサワ・コウ
ブロック数	326ブロック	システム対応	
その他			

"合戦"、"内政"、"交渉"、3つのキーワードで「嵐世記」を斬る!!

プレイヤーは戦国時代に群雄割拠する大名のひとりとなり，天下統一を目指すのが目的。本作のキーワードとなるのは，"内政"，"合戦"，"交渉"の3つ。それぞれが互いに影響をおよぼしあい，この3つの事柄をうまく指示することで，天下統一への道は開かれるのだ。3つの事柄がいかに大名の戦略に影響していくかを，下で解説していこう。

内政　国力を蓄えて戦力充実！

石高（兵糧収入）や商業値（金収入）といった国力を高める。国力を高めれば，より大規模な軍隊が運営可能になるのだ。

合戦　戦術MAPでバトル！

リアルタイムで展開する合戦。戦場となった国のすべての勢力を巻き込み，戦争となる。自軍武将に臨時的確な指示を出すのだ！

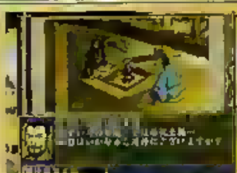
お互いに影響

諸勢力と交流

友好勢力の助力

交渉　諸勢力の協力を得る！

寺社勢力や忍者衆といった諸勢力と友好を深める。各勢力はそれぞれの方法で大名を支援。内政，合戦のいずれにも大きな影響がある。



←諸勢力に物資を与え友好な関係を作るのだ。

封国!! 選択できるシナリオは全10本！

本作で選べるシナリオは下の10本。パソコン版の「パワーアップキット」で追加されたシナリオも，はじめから選べるようになっている。戦国時代の黎明期から終焉まで，さまざまなシナリオが存在するのだ。

年代	シナリオ名	[illegible]
1534年	信長誕生	戦国の黎明期。大勢力はほとんど存在しない
1546年	信長元服	各大名が地方の主権を奪い合った混迷の時代
1556年	信行謀反	信長と信行が尾張内で敵対大名として存在
1560年	桶狭間合戦	尾張を制した信長。さらに桶狭間で義元を討つ
1570年	信長包囲網	大勢力となった信長を，信長包囲網が襲う
1573年	信玄死す	信長包囲網の旗手，甲斐の武田信玄が死亡する
1582年	本能寺の変	天下を半ば制した信長。だが敵は意外にも……
1582年	家中分裂	信長の死後。秀吉，勝家が後継者の座を争う
1585年	四国征伐	信長の後継者となった秀吉。天下統一は目前に
1599年	関ヶ原前夜	三成と家康が戦国時代最後の決戦に赴く

内政　奉行を任命すれば、あとは自動処理

内政は富国強兵を進めるために行う。これは各武将を奉行に任命することで，自動的に処理。プレイヤーは奉行を選ぶだけでいいのだ。奉行は開発，軍事，計略にそれぞれ任命が可能。開発担当は石高や商業など，収入を増やすための奉行，軍事担当は訓練や警戒といった，軍事力を高める奉行，計略担当は，引抜きや登用といったおもに人事関係を行う奉行だ。適した武将を任命することで，各効果はアップする。

開発担当

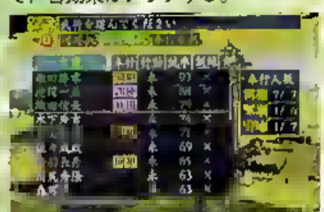
石高，商業，城防御の各数値を増やしていく。各大名家の収入を増やす，もっとも重要な奉行。担当武将の政治力が高いほど，その効果は大きくなる。

軍事担当

訓練と警戒を行う。訓練では各部隊の訓練度が上昇。警戒では，国内に侵入した他国の忍者や計略担当者を撃退する。担当武将には統率が求められる。

調略担当

登用，引抜き，一揆を指示可能。登用は在野武将を，引抜きは他国武将をスカウト可能。一揆は，他国で一揆を起こさせる。担当武将には知略が求められる。



↑自分の戦略方針にあわせて担当武将を任命するだけでオーケーだ。



↑毎ターンの最初に結果が現れる。順調に国力が増えているようだ。

配下への賞罰で石高が増減

内政や合戦で働いた配下武将は，勲功が上昇する。この勲功が一定値に達すると，その武将の知行（給料）を加増することが可能となる。知行が多い武将ほど，多数の兵士を率いることができるが，反面，多くの給料が必要となるデメリットも。ちなみに，減封することで知行を減らすことも可能。忠誠心も下がってしまうが……。



加増！

←忠誠心アップ！　多くの兵も引き入れるように。



減封…

➡忠誠心が大幅ダウン。最悪，武将が出奔することも。

交渉　6つの諸勢力と友好関係を作り上げる

戦国時代には、大名以外にも多くの勢力が存在した。織田家最大の宿敵となった寺社勢力や、毛利家が手を組んだ水軍衆など、実際にこれら諸勢力が戦国時代に与えた影響は大きい。『嵐世記』では、その諸勢力の助力を得ることが、内政や合戦に大きな影響を与えるのだ。

諸勢力と交渉するには、各諸勢力に武将を派遣して、兵糧や金を援助するだけでオーケー。援助をくり返すことで、諸勢力との関係は"仇敵→敵対→疎遠→友好→親密"と上昇していく。諸勢力と友好関係となれば、諸勢力の支援を得られるわけだ。逆に敵対関係の諸勢力は、一揆を起こしたり略奪を働いたりなど、大名に敵対行動を起こす。いかにうまく諸勢力との友好関係を築けるかが、本作最大のポイントになるのだ。

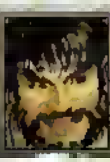


↑武将を諸勢力に派遣し、物資の援助を行う。派遣した武将の能力や出自によって、その効果は増減する。



↓水軍衆は海域で争っている。国人衆、寺社勢力、水軍衆は軍隊を持ち、合戦の手助けもしてくれる。

国人衆



各地に根付く土着の勢力

日本全土の各国に存在する国人衆。各国の土着勢力であり、彼らと親密になれれば、その国での戦に味方として参戦してくれる。また、内政時に国人衆の手助けにより効果がアップすることも。おもな国人衆は、蜂須賀党や柳生党など。

自治都市



権益を求め、大名と手を組む大商人たち

堺や京都、博多など、商人たちが治める自治都市。友好を深めれば商人を派遣してもらうことができ、鉄砲などの物資の相場にも影響がある。また、自家大名の宣伝を頼むことで、同じ地方の全諸勢力の友好度が上昇するという恩恵もある。

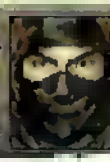
水軍衆



海域を支配する海のならず者たち

伊勢湾や土佐湾など、各海域に勢力を持ち、お互いに争いを続けている水軍衆。水軍衆と友好になれば、海域の渡海を手助けしてくれ、海域に隣接する国での戦闘にも参加してくれる。おもな水軍衆は三島水軍、熊代水軍など。

忍者衆



戦乱の影に暗躍する忍の者！

友好が深まれば、忍者を一定期間借りることが可能。その忍者を他国に派遣することで、自動的に偵察や破壊工作を行ってくれる。忍者には5段階の能力があり、親密な忍者衆ほど優秀な忍者を借りられる。おもな忍者衆は伊賀や甲賀など。

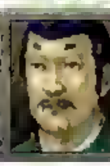
寺社勢力



武力を有し、大名らをも脅かす宗教勢力

寺社勢力には一向宗、旧仏、基督の3宗派が存在する。強力な軍隊を持ち、寺社勢力の存在する国での合戦では、大きな影響をおよぼす。ちなみに、一向宗の本家・本願寺家と敵対する大名は、一向宗の激しい抵抗、一揆を受けることに。

朝廷



古の権威を得て、他大名を威圧！

古来、日本でもっとも権威のある勢力。友好度を高めることで、征夷大将軍や関白などの官位を得られるようになる。また、合戦では、調停を頼むことが可能。朝廷からの調停使者を派遣してもらうことで、合戦を止められるのだ。

合戦　軍部隊にリアルタイムに指示を出す

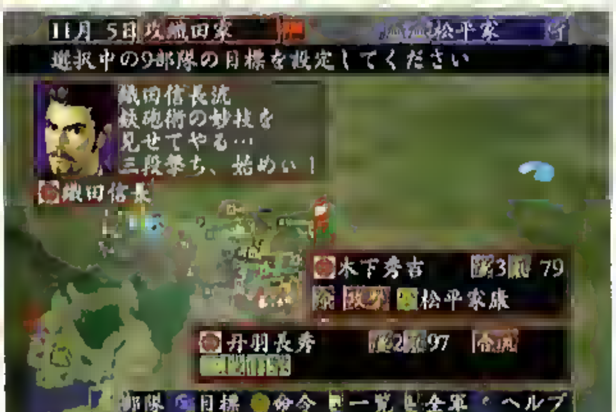
合戦は、戦場となった国の勢力をすべて巻き込んで行われる。攻撃側大名、守備側大名、中立大名、国人衆、水軍衆、寺社勢力の最大11勢力が、攻撃側、守備側、中立のいずれかに属して戦うことに。戦闘はリアルタイムで行われ、プレイヤーは武将に指示を出していく。すべての城が陥落するか、総大将が撃破されるか、30日が経過すると合戦は終了。

↓まずは出陣武将を選択。統率や知略が高い武将ほど、合戦を有利に運べる。





↑最大11勢力が割拠する戦場。諸勢力に対しては、事前の根回しが求められる。



←リアルタイムに展開していく戦場では、一瞬の油断も許されない。信長の鉄砲隊が轟音を吐いた！

兵種ごとに特徴が存在

合戦に出陣する各武将は、それぞれ設定してある兵種の兵士で戦うことになる。兵種は下の5種類で、それぞれ得意とする戦いかたがあるのだ。ただし、騎馬、鉄砲、大砲の3兵種は、事前に商人からそれらの武器を購入しておかなければ使用はできない。また、兵士数は武将の知行に応じ、1～5部隊を配下に加えることが可能だ。

足軽
もっとも基本的な兵科。攻撃力も機動力も低い。槍を持った足軽たちが主戦力。

騎馬
攻撃力、機動力に優れる騎馬部隊。怒涛の突撃で、戦場の主役となる花形兵科。

鉄砲
高い攻撃力を持ち、間接射撃も可能。だが、雨が降ると射撃が不可能に。

大砲
鉄砲以上の射程、攻撃力を誇る。堅牢な城塞も、強力な砲弾で破壊可能！

荷駄
戦闘力は皆無。だが、陣を張ることで、他部隊の士気値を回復させられる。長期戦には必須の部隊といえる。



↑他部隊を陣内に入れられる。

刮目!! 武将の個性を30種類の特技が表現！

各武将には政治、統率、知略の3種類の基本能力が設定されている。そして、基本能力同様に大きな効果をおよぼすのが特技である。特技は武将の個性を反映したもので、"剣豪（警戒時の個人戦で有利に）""三段（鉄砲隊の攻撃力アップ）""軍神（攻撃時に敵の士気値大幅ダウン）"などが存在する。これらの特技が武将を個性づけるとともに、使いこなすことで戦略を優位に運べるのだ。



←特技が武将の個性を再現しているのだ。



→おなじみ、オリジナル武将も作成可能。

AIRFORCE DELTA II

Dreamcast→Xbox
より爽快に、より美しく進化したフライトシューティング

タイトル	エアフォースデルタⅡ		
発売元	コナミ	ジャンル	3Dシューティング
発売日	2002年2月22日予定	価格	6800円（税別）
開発	コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ	制作者	ディレクター：神子敏康
ブロック数	ゲームデータ：13ブロック	システム対応	5.1ch
その他			

'99年7月にドリームキャストで発売された「エアフォースデルタ」の続編が登場！ XboxのCG能力を活かした演出は必見だ！

世界各国の戦闘機を操り、敵軍事施設を攻撃せよ!!

世界大戦が勃発し、世の中が不安に包まれた西暦20X1年。統合軍壊滅のため世界中の軍用機を操り、さまざまなミッションをクリアーしていくのがプレイヤーに課せられた任務だ。

シリーズ第2弾にあたる本作は、前作に比べ、登場機体数やシナリオが倍以上にボリュームアップ！グラフィックも飛躍的に向上しており、リアルに描かれた戦闘機や地上施設はもちろん、太陽光が生み出す光と影、バーナー付近の大気の歪みなど、細部の演出も凝ったものになっている。また5.1chにも対応。音響設備があれば、四方八方から爆音が轟く、臨場感あふれる戦闘が楽しめるぞ。



←ゲームは難しいというイメージがあるが、簡単操作でお手軽に爽快感を味わえる。

ブリーフィング画面で任務を確認

戦場へ赴くまえに、拠点となるエアベース内で作戦内容を確認しなければならない。ブリーフィング画面ではミッションが一覧で表示され、各ミッションを選択すると、現在戦場がどのような状態にあるか、どんな作戦で侵攻するかが伝えられる。作戦内容を確認すればワールドマップ画面にチェンジ。飛行ルートの決定を行う。



⬆ミッションクリアー後にブリーフィングルームへ行けば、新たなミッションが出現。

制空権を確保しながら敵拠点を制圧

ミッション選択後、すぐに戦場へ移動できるわけではない。ワールドマップ画面には、移動可能な軍事拠点のほかに自軍と敵軍が支配している制空圏が示されている。目的の戦場へ行くためには、敵の制空圏を通過せざるをえないときがあり、こんなときは敵との戦闘が発生する。敵軍の制空圏を考慮した戦略を立てなければならないのだ。



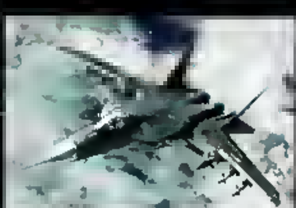
⬆せっかく制圧しても一定時間経てば敵軍の支配下に戻ってしまう敵拠点もある。

勝利後の報酬で搭乗機体を購入

ミッションをクリアーすれば、成績に応じた報酬がもらえるほか、ショップ内で新しい機体が購入可能になる。機体の総数は約80種類。より強力な戦闘機を購入し、新たなミッションに挑むのだ。



機体数は約80種類



S-37 Berkut

ロシア語で"黄金のワシ"（ベルクト）の意味を持つ大型試作戦闘機。翼が前後逆についたような前進翼を採用し、飛行安定性を増している本機の真価は格闘戦で発揮される。

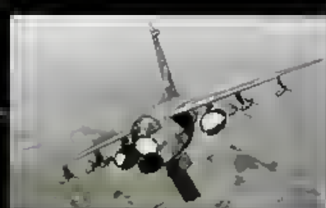


J35 Draken

20世紀中期にスウェーデンで生まれた要撃戦闘機。超音速時の抵抗が少なく、短距離離滑走離陸に適しているなど、多くの利点を持つダブルデルタ翼が特徴。

A-7 Corsair Ⅱ

超音速戦闘機として名を馳せたF-8クルセイダーをベースにして開発された艦上攻撃機。低コストでありながらも音速航行が可能で搭載量に秀でた機体である。



臨戦態勢を整えたら、各ミッションへテイクオフ!!

ミッション内容はドッグファイトを行う空対空戦、敵基地を破壊する空対地戦など多種多様。空戦メインなら機動力の高い戦闘機、地上施設への攻撃が多数あればミサイルを大量搭載した攻撃機といった風に、状況に応じて機体を使い分けることが勝利への近道。クリアー後はリプレイ映像でみずからの活躍を鑑賞できるぞ。


↑ミッション開始時には、映画のワンシーンのようなデモ映像が挿入される。

FREE MISSON クリアーしたミッションに再度挑戦

本編でクリアーしたミッションは"FREE MISSION"モードでくり返しプレイすることが可能。このモードでミッションをクリアーすれば、クリアータイムと使用した機体名が表示される。いわばタイムアタックランキング専用のモードというわけだ。



←より強力な戦闘機で最速タイムを叩きだせ！

ディフェンス・ライン



ロデー海岸に統合軍の上陸部隊が集結し、上陸作戦を行うものと考えられる。すでに海岸に取り付きつつある敵の上陸部隊をすべて撃退せよ。



←↑海岸にズラリと並んだ上陸部隊のみならず、海上に控える艦隊も攻撃しなければならない。

死の谷を越えて



大河カイエンの上流、メガリス山の山麓付近に構築を利用した要塞を発見！　要塞を撃破し、敵の水上輸送路を分断。補給ルートを断絶されたし。

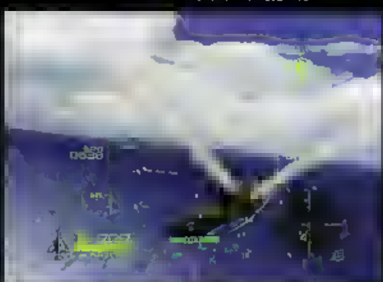


←↑細い谷を抜けた先にあるのは巨大な要塞。いたるところに設置された砲台をひとつずつツブせ！

カスタリア沖海戦

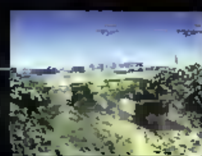


カスタリア沖に統合軍の艦隊と思われる艦船が集結中との報告が入った。味方艦隊と連携しつつ敵艦隊を撃破、殲滅するのが今回の任務だ。

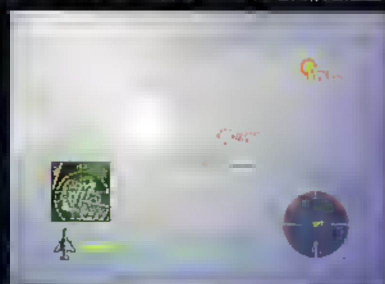


←↑ミサイルの射程は敵の艦砲射撃範囲内。嵐のような攻撃をくぐり抜け、敵艦隊を殲滅するのだ。

静寂の進軍



カイエン川河口付近に大型輸送機を確認。統合軍が軍施設への降下作戦を計画している模様。敵輸送機部隊を撃滅。降下部隊による基地占領を阻止せよ。



←↑輸送機を破壊したあとは地上部隊を掃討！　対空攻撃をかわしながらミサイルをブチ込め！



AV-8B Harrier II

垂直離着陸可能な攻撃機ハリアーの設計を見直し、開発された後継機。素材の軽量化、エンジン出力向上により兵装や燃料搭載量、航続距離などが強化された。



MIG-27 Froger J

MIG-23を対地攻撃用として再設計した機体。外見はMIG-23に似ているが、同機に比べ機体重量が軽減されたため航続距離は延長。搭載兵器の重量も増えた。



EF2000 Typhoon

欧州諸国（イギリス、スペイン、西ドイツ、イタリア）が総力を結集して開発。格闘・迎撃戦能力に優れた本機の実力は、世界トップクラスと言われるほどだ。



殲撃10型 Chengdu Jianji-10

無尾翼デルタや機体下にエアインテークを装備した、中国独自開発による小型戦闘機。志半ばにして開発中止となった戦闘機ラビを思わせる機体形状が特徴。



SILENT HILL 2 最期の詩

さらなる新要素を追加！新たな恐怖が幕を開ける

プレイステーション2でヒットしたホラーアドベンチャーが、より怖さを増してXboxにやってきた！

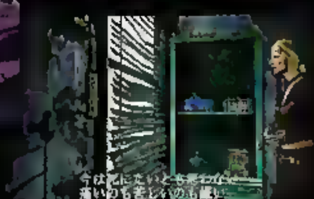
タイトル	サイレントヒル2 最期の詩		
発売元	コナミ	ジャンル	ホラーアドベンチャー
発売日	2002年2月22日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	コナミコンピュータエンタテインメント東京	制作者	プロデューサー：今村[illegible]
ブロック数	ゲームデータ：13ブロック	システム対応	―
その他	―		

異形の生物に支配された町"サイレントヒル"のナゾを解き明かせ！

一通の手紙がもとで、未知の怪物に支配された町"サイレントヒル"を訪れた主人公ジェイムス。そんな彼の数奇な運命を描いたホラーアドベンチャー『サイレントヒル2』は、昨年9月にプレイステーション2で発売され、その独特の恐怖感が話題になった作品だ。その魅力はXbox版でも健在。むしろビジュアル・演出面は、Xbox版になってより精細に描写。新たに追加された新要素のおかげで、より怖さを増した『サイレントヒル2』へと生まれ変わったといえるだろう。

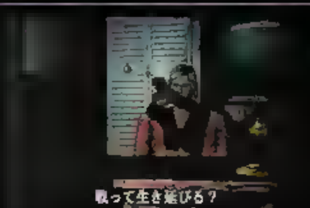
サイレントヒルで何が起こったのか？





↑➡怪物たちから身を守りつつ、霧に包まれた町サイレントヒルを探索。数少ない生存者から情報を得ながら、事件の核心へと迫っていく。

SILENT HILL2 PROLOGUE

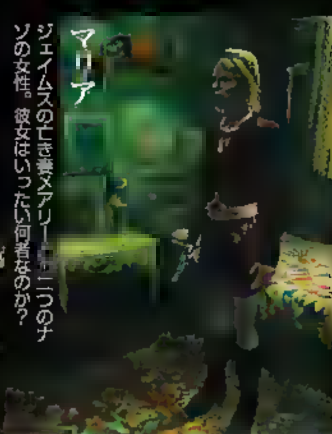


↑ところどころで挿入されるストーリーデモが、この物語をいっそう盛り上げてくれる。

3年まえ、最愛の妻を亡くしてから
無気力な日々を送っていたジェイムス。
ある日、彼のもとに一通の手紙が届く。
差出人は死んだはずのメアリー。
なぜ、こんな手紙が！？
真偽を確かめたいのか、
それとも奇蹟を信じているのか。
ジェイムスは霧に包まれた町
サイレントヒルへと旅立った……。



ジェイムズ・サンダーランド
ふだんから物静かな男。最愛の妻を亡くしてから3年経つが、いまだ心の傷はいえない。



マリア
ジェイムスの亡き妻メアリーと瓜二つのナゾの女性。彼女はいったい何者なのか？

Xbox版新要素 Xbox版ではマリアが使える！

Xbox版になって、もっとも大きな新要素といえば、ジェイムス以外にもプレイヤーキャラとしてマリアが使えるようになったことだろう。それにともない、Xbox版ではプレイステーション2版で語られることのなかったオリジナルシナリオも収録される。残念ながら、シナリオの内容は、まだ秘密。キミの目で確かめてほしい。



↑プレイステーション2版体験済みの人でも、マリアを使えるとなれば話が別では？ぜひとも新たな物語に挑戦してみてほしい。

Xbox版新要素 新エリア"洋館"で新たなナゾが!?

新たに追加されたマップは洋館エリア。ここではマリアを主人公にした物語が楽しめる（洋館エリアで操作可能なのはマリアのみ。ジェイムスは使用できない）。いったい、どんなナゾがマリアを待ち受けているのだろうか。





↑←洋館の中の探索シーン。洋館がどのくらいの広さか、シナリオのボリュームがいかほどかは不明。例によって、ここにも怪物たちがひしめいている。どんな恐怖がくり広げられるのだろうか？

Xbox版新要素 新武器は"中華包丁"と"リボルバー"

新たに追加されたのはシナリオやエリアだけではない。ゲーム中に使用できる武器も増えている。プレイステーション2版では8種類の武器が用意されていたが、Xbox版では"中華包丁"と"リボルバー"の2種類を追加。この武器はマリアのみが使用可能だ。どこで入手できるのか、どの程度の性能かは、使ってみるまでのお楽しみだ。



↑怪物を撃退するのも本作のだい醍醐味であるだけに、武器の追加は気になるところ。

マイクロソフトXbox ゲーム戦略の全貌！

Xboxの発売にあわせ、マイクロソフトブランドで発売されるタイトル群。日本の精鋭が制作する日本オリジナルタイトル。そして、アメリカ、ヨーロッパで制作され日本語への変換や調整などが行われて発売されるタイトル。これら新ハードメーカーとしての真価を問われる自社ブランドタイトル。マイクロソフトのゲーム戦略を開発総責任者である宮田氏に直撃した！



Xbox事業部 制作統括部 統括部長 **宮田敏幸**

日本発売タイトルはどうなる？

Xboxは常識を覆す!?

――Xboxの可能性とは？

宮田 Xboxが11月にアメリカで発売されて、たいへん好調な売上やソフトに対する反応を身近に見て、「日本もがんばるぞ！」と、あらためて気合を入れています。それに、いままでなかなか実現できなかった`ソフトタイトルの国際化'というのができるんじゃないかと期待しています。本物のゲームって、世界共通ですよね。そういった意味で、Xboxはいままでの常識を覆すかもしれない。

――日本タイトルのお話をしていただけますか？

宮田 『ねずみくす』をハードと同時に発売します。Xboxというとクールなイメージが強調されていて、コアゲーマー向けのタイトルが多いですが、女性やお子さんにも喜んでもらえるようなタイトルがあってもいいよね、と思って作りました。ユーザーアンケートをやったら意外に反応がよくて（笑）、Xboxのイメージが変わって親しみを覚えたという、うれしい反応をいただいています。Xboxを購入するときに、お子さん向けソフトが必要な方もいるんじゃないでしょうか。アメリカでも『ねずみくす』は、Xboxのユーザー層が広がる2度目のクリスマスの時期に発売したいと検討しています。『Jockey' s Road（ジョッキーズロード）』は日本発売だけのつもりで制作していたのですが、アメリカサイドから発売を検討したいと言われて、ちょっと困っています（笑）。だって競馬自体が違うし、日本のトレーニングセンターが舞台ですからね。もちろん前向きに考えていますよ。

――『MAXIMUM CHASE（マキシマムチェイス）』は、海外のマーケットを意識したのですか？

宮田 『MAXIMUM CHASE』のプロデューサーは映画フリークなんですよ。ハリウッドを意識して、ゲームと映画が合体したようなソフトを作りたいと制作しています。順調に仕上がっていますが、アメリカのマーケットを意識しすぎると、意外と彼らには受けなかったりして（笑）。

――『格闘超人』はいかがですか？

宮田 これは、日本はもちろん、アメリカ、ヨーロッパでも、たいへん期待されているタイトルです。タイトル名を決定するのに、アメリカからの要望もあって日本語にしました。絶対彼らには発音しにくいと思うのですが、これがいいと。世界中で遊んでもらえるタイトルをプロデュースできるっていうのは、最高の喜びですよ。

日本のスタッフの目

――海外移植は3タイトルですか？

宮田 『天空-Tenku-Freestyle Snowboarding』は、日本の制作スタッフにすごくスノーボードが好きな奴がいて、彼がスノーボードのゲームを作りたいと企画書を書いてきたんです。そのときすでに、アメリカでこのタイトルの制作が進んでいたので、じゃこのチームに加わってしまえと、いっしょに作ったタイトルです。『Project Gotham（プロジェクト ゴッサム）』は、最初にひと目見てクオリティーが高いと感じたタイトルですね。ドライビングゲームとして、新しい遊びかたを提供している点も気に入りました。『HALO（ヘイロー）』に関しては、初めて日本のスタッフを連れてアメリカの開発チームのプレゼンを受けに行ったとき、見た瞬間に全員が「日本で出すべきだ」と声をそろえたタイトルです。1年半くらいまえの話ですから、まだ開発初期の段階でしたが、コンセプトがしっかりしるし、ポテンシャルを全員が感じていた。現在アメリカでは爆発的に売れていて、Xboxのキラータイトルとなっていますが、日本の制作スタッフの目も「確かだったな」とあらためて思っています。とかくこのテのタイトルは日本では売れないと言われますが、いま会社では昼休みになると『HALO』の対戦モードで熱くなっていて、それを見ると、絶対に日本のユーザーに受けないわけがないと確信を持っているんですよ。

――未発表タイトルの動きはいかがですか？

宮田 アメリカでも日本でも、順調に開発を進めています。画面をお見せできるような段階になったら、順次発表させていただきたいと思います。もちろんオンラインゲームの制作もスタートしていますので、お楽しみに。

マイクロソフト MSタイトル

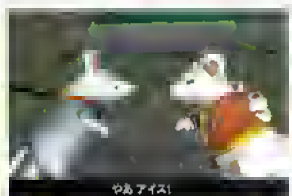
日本発売予定のマイクロソフトブランド・期待の7タイトルをチェック!!



天空-Tenku-Freestyle Snowboarding



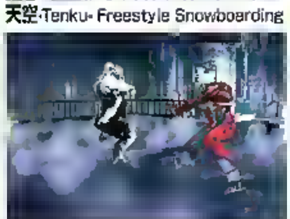
Project Gotham:World Street Racer



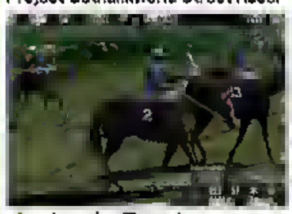
ねずみくす



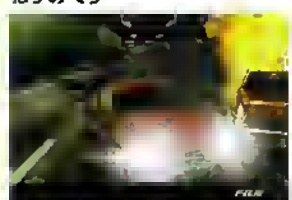
HALO



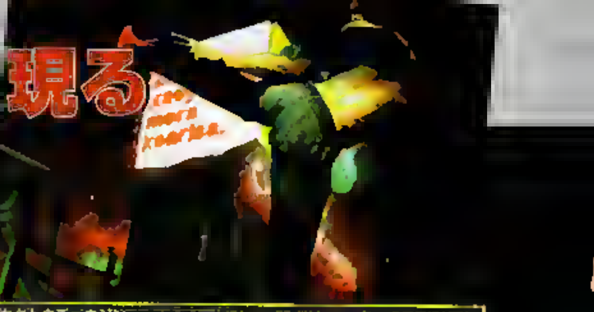
格闘超人



Jockey's Road



MAXIMUM CHASE



究極のハードで最強の格闘、現る

格闘超人

光と影、究極のモデリング、挙動の完全再現、そして究極のゲーム性を目指す、格闘ゲームの大革命！——「格闘超人」が登場だ！

A action	タイトル	カクトウチョウジン	
発売元	マイクロソフト	ジャンル	対戦格闘
発売日	発売未定	価格	未定
開発	ドリームパブリッシング	制作者	ディレクター：石井精一
ブロック数	未定	システム対応	
その他	未定		

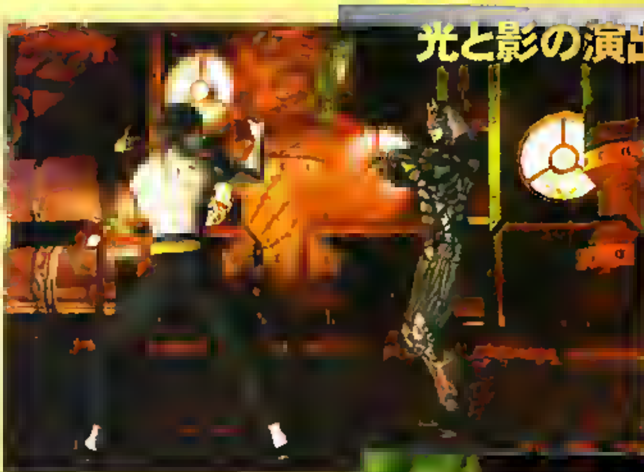
マイクロソフト Xboxゲーム戦略の全貌！

超人たちがくり広げる究極のバトルを堪能せよ！

Xboxのポテンシャルを計るために結成されたプロジェクトがあった。それが"Project:K-X"だ。そして2001年秋の東京ゲームショーで、そのプロジェクトをゲームに活かした究極の格闘ゲームが発表された。『格闘超人』の誕生である。これまでのハードでは表現できなかった究極のグラフィック、Xboxのパワーを最大限に活かした光と影の表現、滑らかなポリゴンで表現されるキャラクター、そして究極にまで高められた質感の表現を実現したのだ。

気になるゲーム性は、いまだ詳細がわからず続報待ちの状態。しかし、開発を担当するドリームパブリッシングを束ねるのが、数々の名作を打ち出してきた石井精一氏だけに、期待を裏切らないものを提供してくれるのは間違いないだろう。石井精一氏のこだわりとXboxのパワーが相まった、いままでにだれも見たことがない、新しい格闘ゲームの誕生に期待しよう。

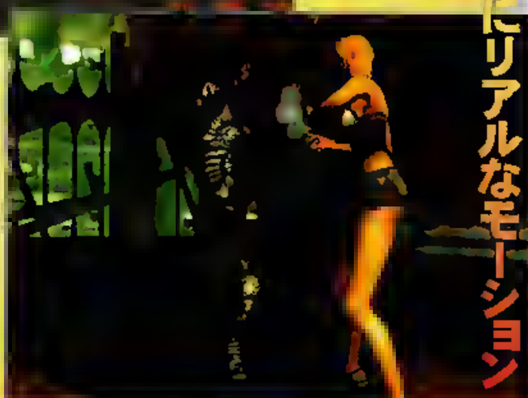
光と影の演出がスゴイ



⬅革の甲冑のようなコスチュームを身につけたキャラの腹部には、赤く染まるステージからの照り返しが。上半身が裸のキャラの背中の光と影の表現もすごい。

流れるようにリアルなモーション

⬇天高く振りあげられた蹴り。窮屈に折り畳まれた股関節に無理は感じられない。リアルなモーションの再現がなされているのがわかる。





➡リアルなモデリング。髪の毛やコスチュームの質感に注目してみよう。

個性溢れるキャラが多数登場

⬇カッコイイキャラだけでは格闘ゲームは締まらない。巨漢タイプの存在は必要最低条件といえるだろう。



格闘ゲーム界の巨匠 石井精一とは？

『格闘超人』のディレクターを務めるのは石井精一氏である。少しでも格闘ゲームをかじった人ならば周知の名前だろう。『バーチャファイター』や『鉄拳』の開発に携わり、その後独立。プレイステーションで『ToBAL』シリーズを開発、アーケードでは『エアガイツ』を発表し、つねに格闘ゲーム界に新風を起こしてきた格闘ゲーム界の重鎮ともいうべきひとりである。

1997年 ToBAL2



⬆つかみからの攻防、360度移動できるなど数々の新システムを導入。記憶に残る格闘ゲームの傑作といえる。

2000年 BOUNCER



⬆格闘アクションゲーム。4人でのプレイが可能で、簡単な操作でコンボが決められるなど爽快感あふれるゲームだ。

CHECK 1 光と影の共演に注目

写真を見てもらえればわかるように、この「格闘超人」というゲーム、光と影のコントラストが目立つステージが多い。落ちかけた日の光と夜になって灯り始めた街のネオンが幾重にも重なり合う屋上のステージや強いスポットライトで照らされるステージなど、このゲームの目指す光の演出の方向性が見て取れる。

影の演出では、さまざまな技術が効果的に使われている。自分の体の影が自分自身に投影される"セルフシャドウ"や、光の色や通過する物体の影を表現し質感ある影を実現する"プロジェクションマップ"などがそれにあたる。光と影の演出を見ても違和感を感じさせない、自然さを感じさせる点が、Xboxの持つパワーのすごさなのかもしれない。

きらめくネオンがキャラクターを照らす


⬆雨の降りしきる屋上ステージ。さまざまな光がキャラを照らしている。水たまり上の映り込みにも注目だ。

背に落ちる柔らかな影


⬆太陽光、赤い人工の光、そして斜めに落ちる柔らかな影と、「格闘超人」が目指すの光と影の表現を凝縮。

スポットライトが幾重にも重なる


⬅スポットライトによる光の表現。強い光にハレーションが。忍者のようなキャラ別のコスチュームが！！

CHECK 2 リアルなモデリングに注目

キャラクターに目を向けると、キャラクターの関節に継ぎ目らしきものが見えないのに驚愕させられる。またキャラクターの輪郭などを目立たなくさせるアンチエイリアス機能により、CG特有のギザギザした印象が感じられない点にも注目だ。

リアルな攻撃モーションは写真を見てもらえば一目瞭然だが、攻撃を受ける側の動きにも注目したい。「格闘超人」では、相手の攻撃を受けたり倒れたりするモーションを、相手の技の強さ、攻撃を受けた場所に応じて自動生成するという。これにより、やられた側のリアルな痛みの表現はもちろん、攻撃側にとっても、技の重さ、与えたダメージをリアルに感じられるようになるだろう。

飛び蹴り一閃！


⬅豪快な飛び蹴りをくり出すキャラクター。これを食らったキャラクターは、いったいどんなやられモーションになるのだろうか？

攻撃とガードモーションが判明


➡下段への攻撃だろうか。それとも拳を振り終えたあとのモーションか？ 対するキャラはガードポーズを取っているように見える。

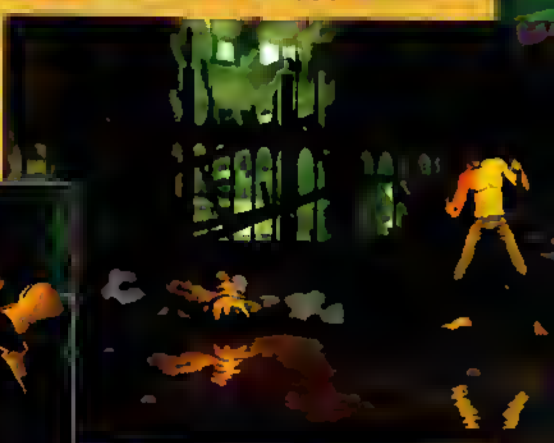
CHECK 3 空気感の表現に注目

環境の表現、これも「格闘超人」が目指すところだ。たとえば寒い日に息を吹くと息が白くなるし、汗をかけば体から湯気が立ち上る。「格闘超人」では、そんな空気の流れ、空気感まで表現しようというのだ。いままでのゲームでは実現できなかった表現を、リアルタイムに表示しようというチャレンジが、こんなところからうかがえる。技を出せば、そのスピードで空気が揺らぎ、倒されれば、かき乱れる空気が目に見える形で表現される。また、降り注ぐ雨やその雨で濡れる床、水たまりに映り込むキャラの姿、光が物陰から漏れたときに起こるレンズフレアといった、環境の表現へのこだわりを随所に見ることができる。そしてそれが究極のリアル感につながるのだろう。

漂う空気、闘気までをも完全に表現


⬅立ちこめる蒸気は何を表現するのだろう？ 寒い印象を受けるが。


➡革のコスチュームのキャラクターが白い息を吐いているのが見て取れる。


⬆キャラクターが倒されて、周囲の空気がかき乱されているのがわかる。水たまりへの映り込みが、揺れている点もリアルさを演出。



ロサンゼルスを舞台に緊迫のカーチェイス!!

MAXIMUM CHASE™

タイトル	マキシマムチェイス		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ノンストップカーアクション
発売日	2002年春発売予定	価格	未定
開発	元気	制作者	プロデューサー：山路和紀
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch 2人
その他	未定		

マイクロソフトの[illegible]オリジナルタイトルである本作は、いままでにない試みを盛り込んだ、緊迫感あふれるカーアクションだ。

さまざまなテイストを盛り込んだ ノンストップカーアクション!!

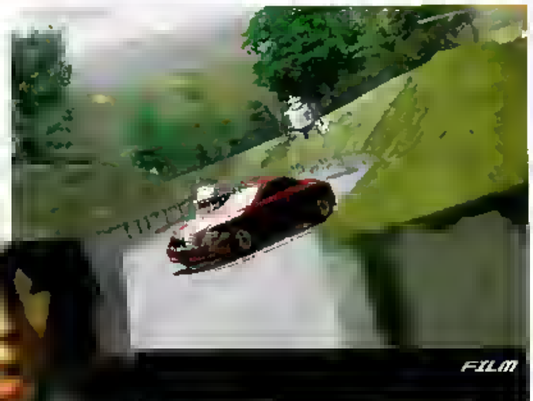
本作はふつうのレースゲームとは違って映画のようなストーリー性を持たせている。さらに追われる緊迫感と恐怖、敵との銃撃戦の迫力など、さまざまな要素を盛り込んだ意欲作だ。ちなみに開発は『首都高バトル』シリーズなど、クルマを扱ったゲームを数多く手掛けてきた元気。そのノウハウをもとに、まったく新しいプレイ感覚を実現している。



↑"ノンストップカーアクション"とうたっているだけあり、ただのレースゲームにはない緊迫感と派手なアクションが特徴的な作品だ。



↓謎の美女を助けたことにより、主人公は武装集団に襲われる。逃走劇の最後に待つものは?



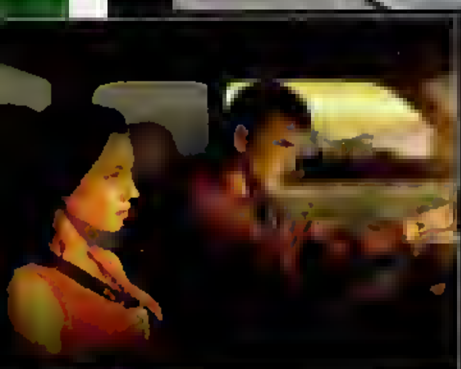
↑カーアクションながら、映画を見ているような感覚でテンポよくプレイできる。

実写とCGを合成したムービーで物語が展開

本作の特徴的なストーリーはムービーによって展開されるが、このムービーはCGと実写を合成して作られた、まったく新しい表現方法が採用されている。もちろん、その美しさは写真を見てもわかるとおりだ。



➡随所に挿入される美しいムービーがゲームの緊迫感を演出。



⬅L.A.P.Dの交通刑事操リック(主人公)と謎の美女との逃走劇を中心にストーリーが展開する。

追いつ追われつ、そして銃撃戦も!

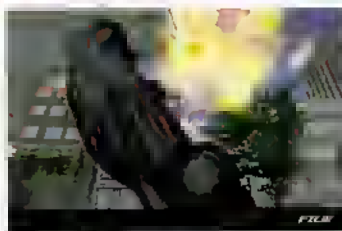
ゲームの核となるのは、追手の追跡を自分のドライビングテクニックで振り切り目的地を目指す"チェイスモード"と、攻撃を仕掛けてくる追手と激しい銃撃戦を展開する"ガンシューティングモード"のふたつ。ジャンルの違うモードだが、これにムービーをうまく組み合わせることでテンポよくプレイすることが可能になり、いままでにない迫力と緊張感を演出している。



⬅追手を振り切って目的地を目指そう!!



➡ハンドルを同乗の美女に任せ、追手と銃撃戦を展開!!



⬅単なるチェイスではなく、クルマのダイナミックなアクションもウリ。



➡登場するクルマはすべて実在のもの。その挙動もリアルに再現。



↑つぎつぎに現れる追手を相手に激しい銃撃戦を展開。受けたダメージは弾痕となって表現されるのだ。

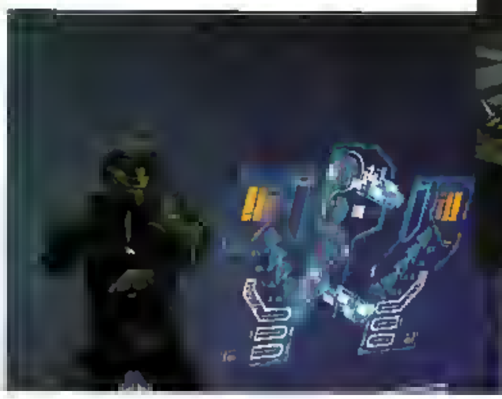


対エイリアン兵器 "SPARTAN-II"戦闘開始!!

多種多様な武器を使って謎のエイリアンを殲滅、"HALO"の謎を解いていく爽快感バツグンのシューティングアドベンチャーだ。

タイトル	ヘイロー		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ぶっ放しシューティングアドベンチャー
発売日	2002年春発売予定	価格	未定
開発	Bungie Studios	制作者	プロデューサー 田寺麻乃
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch HDTV 4人
その他	システムリンク対応(最大16人まで)		

多彩な武器を使いこなしてエイリアンを殲滅せよ





⬅⬆エイリアンを倒して進むシューティングながら、謎解きなどのアドベンチャー要素も用意。本編でのふたり協力プレイ以外にも、"レース"や"キャプチャー・ザ・フラッグ"など、2〜4人同時プレイ可能な対戦モードが用意されているのも特徴的だ。

この『HALO』はプレイヤー視点で展開するシューティングゲームだ。その目的は謎のエイリアンを殲滅して"HALO"の謎を解き明かすこと。プレイヤーは巧みに武器を使い分け、続々と出現するエイリアンを片っ端から倒していく。派手に武器をブッ放し、立ちふさがるエイリアンを吹き飛ばしていく爽快感が味わえるぞ。

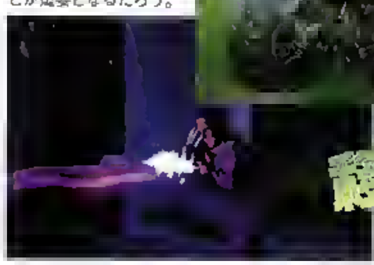
本作の特徴のひとつは使用できる武器の多彩さだ。マシンガンはもちろん、エイリアンが使う武器を奪うことも可能。それらを状況によって使い分けてゲームを進めていくのだ。また、使用する武器によって同じステージでも戦いかたが変わるなど、自由度の高さも本作の魅力のひとつである。

つねに変化するコンバットに対応せよ

用意されているコンバットは多様で、広大な屋外での戦いのほかにも狭い屋内戦などがある。また、暗闇の中を暗視カメラ付きライフルを使って進むなどステージ構成もバラエティ豊か。さらに、敵基地への攻撃や潜入作戦、機密奪取などコンバットの内容と目的も多岐にわたって用意されている。単純にエイリアンを倒す爽快感以外にも、綿密な戦略を必要とする繊細な目的により、多彩なプレイ感覚を実現している。

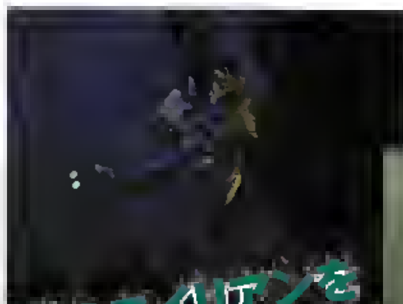


➡さまざまな乗り物に乗ってのアクションも魅力のひとつ。高速で移動しながらエイリアンの中を突破せよ!!



⬇乗り物を降りて徒歩で移動。多彩な武器と同じく、戦う場所や作戦内容によって使い分けることが重要となるだろう。

移動方法も多種多様





⬅⬇正体不明の環状惑星を舞台に、謎のエイリアンと激しい戦闘を展開。エイリアンも多彩な武器を使用して襲ってくる。作戦や状況によっては、エイリアンの武器を奪って戦っていくことも必要となるだろう。

謎のエイリアンを倒せ!!

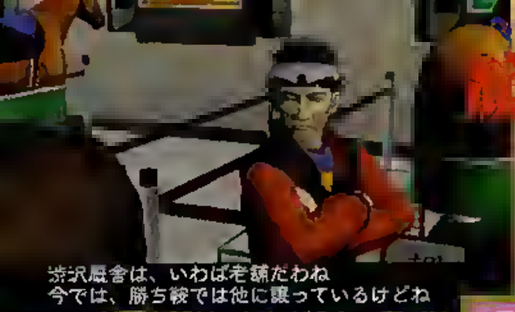
緊迫の屋内戦



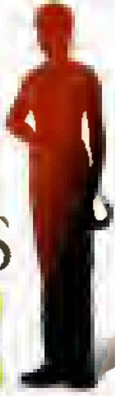


⬆➡限定された空間での戦闘となる屋内戦もある。部屋の中にある柱などの物陰に隠れながら戦ったり、エイリアンの攻撃の中を強引に突破するなど、同じ場面でもプレイヤーによって戦いかたが変わる点もうれしいところだ。

マイクロソフト Xboxゲーム戦略の全貌!



競馬界を描いた異色のRPG JOCKEY'S ROAD



競馬を題材にしながらも、馬ではなく騎手にスポットを当てた異色作。一流の騎手になるまでを描く本格的競馬RPGの登場だ。

タイトル	ジョッキーズロード		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	RPG
発売日	2002年春発売予定	価格	未定
開発	プログレス	制作者	プロデューサー：田村裕志
ブロック数	未定	システム対応	5.1ch HDTV
その他	未定		

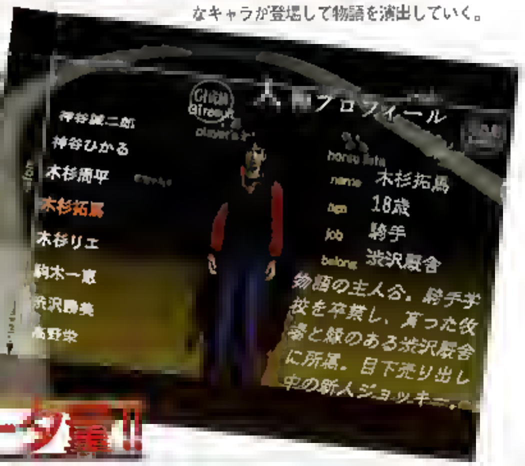
一流のジョッキーを目指す主人公のサクセスストーリー

競馬を題材にしたゲームは多いが、騎手をメインに据えた作品は少ない。この『ジョッキーズロード』は騎手にスポットを当てたRPGで、ルーキー騎手が一流の騎手に成長するまでのサクセスストーリーが展開する。プレイヤーはルーキー騎手となり、トレセンでさまざまな人物と出会い、そして実際に競馬に出場して騎手としての経験を積みながら成長していく。もちろん、競馬を知らなくても十分に楽しめる工夫が施されているぞ。ちなみに、開発を担当しているプログレスは、『優駿』や『クラシックロード』シリーズなど、競馬ゲームを19本も世に送り出した競馬ゲームの第一人者である。



⬆ルーキー騎手となり、さまざまなイベントをこなしながら一流の騎手を目指していくのだ。

⬇主人公である新人ジョッキーのほかにも、ゲーム中にはさまざまなキャラが登場して物語を演出していく。



Xboxならではの馬の表現と膨大なデータ量!!

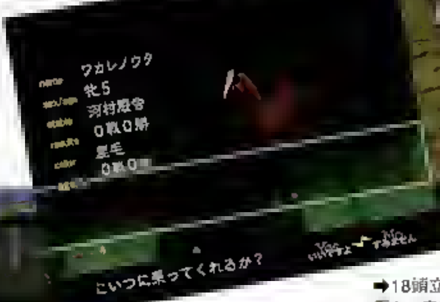
公開された画面写真を見て最初に驚くのは、そのリアルさだろう。馬の表現はもちろん、動きも滑らかで実際の馬そのものである。さらに、体の大きさや首の高さ、コンディションや血統体系など、馬の特徴によって1頭ずつ自動生成で描写しているのだ。微妙な馬の動きや体型の違いも表現されるのは、Xboxのデータ処理能力のおかげである。これにより、データ的には3000頭もの馬の登場が可能になった。

また、実際のレースにおいても騎手十数人、馬十数馬を一度に表示できる。緻密に再現された競馬場で、競馬場を分割表示することなく18頭立てのレースを行うことも可能になったのだ。

騎乗できる馬は約200頭!

➡⬇実際に騎乗できる馬は約200頭もいる。もちろん物語の流れやプレイヤーのテクニック、追い切り（調教）の結果などにより、レース内容や展開がつねに変化するぞ。



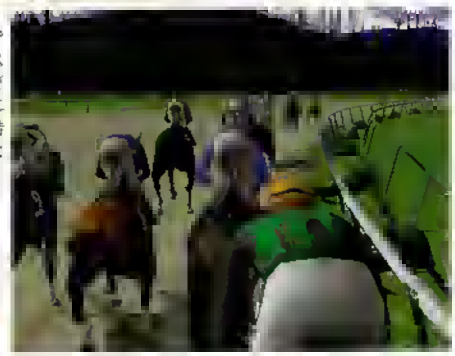




⬅馬のグラフィックはもちろん、それぞれの馬の微妙な違いも再現している。競走馬の美しさを最大限に表現しているのだ。

➡18頭立てのレースで馬を一度に表示してもスムーズにレースが展開できる。また、レース中にプレイヤーの任意で瞬時に視点を切り替えることも容易なのだ。

コンディションや体系などにより馬の表現は千差万別



マイクロソフト Xboxゲーム戦略の全貌!

USマイクロソフトタイトルをチェック！

11月にアメリカで発売されたXbox。ここでは、アメリカでどんなマイクロソフトタイトルが発売されたり発売予定なのか紹介しよう。この中から『Amped: Freestyle Snowboarding』(邦題『天空』)や『HALO』、『Project Gotham Racing』は日本での発売が発表されている。それ以外のタイトルは、日本での発売は未定だが、16タイトルがアメリカで発売＆発売予定だ!!

Blood Wake



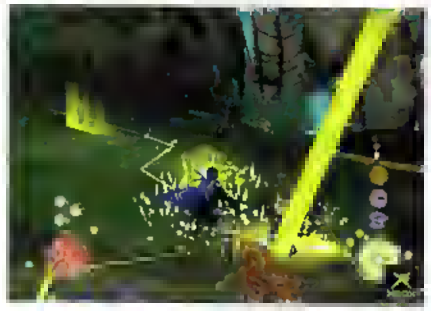
←強力なボートに乗って戦う。邪悪な王国により裏切られる海軍の代わりを演じるのだ。

Azurik: Rise of Perathia



『Azurik:Rise of Perathia』は、3Dアクションアドベンチャーゲーム。プレイヤーはAzurikを操作し、迫り来るクリーチャーたちを倒して世界を守るという目的を達成するのだ。舞台となる世界は、大気、地球、水、火、死および生命によるいろいろな場所を備えた巨大な星。悪の手により失われたディスクを集める戦いが始まる。

Nightcaster



世界から永遠の夜を除去する探究を重ねるとともに、その魔力を成長させていく初心者の魔法使いからゲームはスタート。マジックを学ぶ学校を選び、さまざまなことを学ぶことで綴られていく冒険物語だ。アナログ・コントロールを使用すると、魔法などの動作を別々にコントロールすることができるぞ。

Game Title(US)	Game Type	Developer(English)	Country of Dev.	Release Date(US)	日本での発売
HALO	Shooting	Bungie Studios	USA	2001/11/15	4月？
Oddworld: Munch's Oddysee	Action	Oddworld Inhabitants	USA	2001/11/15	未定
Project Gotham Racing	Race	Bizarre Creations	UK	2001/11/15	2月22日
NFL Fever 2002	NFL	Microsoft	USA	2001/11/15	未定
Fuzion Frenzy	Action	Blitz Games	USA	2001/11/15	未定
Amped: Freestyle Snowboarding	Sports	Microsoft(Salt Lake Studio)	USA	2001/11/16	2月22日
Azurik - Rise of Perathia	Action	Adrenium Games	USA	2001/11/27	未定
Blood Wake	Action	Stormfront Studios	USA	2001/12/28	未定
Nightcaster	Action	VR1 Entertainment	USA	2002/1/22	未定
NBA Inside Drive 2002	Sports	High Voltage Software	USA	2002/1/29	未定
RSC Ralli Sport CHALLENGE	Race	Digital Illusions(DICE)	Sweden	2002 Spring	未定
Project Ego	Strategy	Lionhead/big blue box studios	UK	2002 Fall	未定
A.I. Chaser	Action	Vision Scape Interactive	USA	2002	未定
Brute Force	Action	Digital Anvil	USA	TBA	未定
Crimson Skies	Flight Shooting	Zipper Interactive	USA	TBA	未定
Microsoft Hockey (仮題)	Sports	Microsoft	USA	TBA	未定

※リストは、編集部の独自調査によるものです。※『HALO』、『Project Gotham』、『Amped』以外の国内タイトルの発売は未定です。

Xbox広報！ここだけの話 —失礼な質問状に対する10のささやき— Vol.1

——先日の発表会までにどんなことがありました？

市川　年末年始があったので、Xbox Special Editionが当日到着するのか、ハラハラしましたね(笑)。でも、無事に届いて皆さんに披露できてよかったですよ。あの特別仕様モデルは、日本独自で企画したものなので。ぜひゲットしてください!!

——ここだけの話、年末年始のお休みは？

市川　2月22日がクリスマス&正月なので！

——Xbox広報になって、いちばん楽しかったことは？

市川　Xboxのゲームが、皆さんよりさきに遊べることでしょう。さきに楽しんでしまってすいません！

——Xboxでアピールしたいことは？

市川　ドルビーデジタル5.1chのサウンドとHDTV対応テレビで、ゲームをぜひ遊んでみてください。新しいゲームの楽しさが体験できますよ。マジでスゴイ！

——彼女に「私と仕事どっちが大切なの？」と言われたら、なんと答えますか？

市川　やっぱいまは、Xboxでしょう！

——いまいちばん欲しいものはなんですか？

市川　Xbox Special Editionかな。でも標準のXboxもカッコいいので、どっちにするか迷っています。

——ファミ通Xbox編集部への要望や意見は？

市川　楽しくやっていきましょう！！

——ファミ通Xboxの読者にメッセージを。

マイクロソフト
Xbox広報
市川慎一



➡超レアな、キャップを市川氏より1名にプレゼント！

市川　ファミ通Xboxを見ないとわからない情報や、読者の皆さんが喜ぶようなことを、編集部の方と考えていきますので、Xboxとファミ通Xboxをよろしく！

——最後にひとこと。

市川　2月2日に予約して、そして2月22日にXboxを手に入れて新たなゲーム体験をしてください。

※プレゼントが欲しい人は、市川さんに聞きたい質問をひとつ以上ハガキに書いて、114ページのあて先の「広報市川さんP」係　まで！（締切2月21日消印有効）

Xbox ライセンス ストラテジー

Xbox License Strategy

Xboxに参入しているライセンシーのトップに、今後のXbox戦略をじっくりと聞いてみた。あっと驚く意外な発言や気になるあのゲームの話題など、ここでしか読むことができない極秘情報をお届けしよう！



1 セガ 前田雅尚



2 ワウ エンターテイメント 中川力也



3 スマイルビット 川越隆幸



4 カプコン 岡本吉起



5 コナミ 北上一三



6 アトラス 岡田耕始



7 ナムコ 原口洋一



8 フロム・ソフトウェア 神 直利



9 コーエー 小松清志



10 元気 木村智治

セガ

常務執行役員

前田雅尚



セガにおいて、ラインナップ編成や各タイトルをどうやって売っていくべきかなどを統括している前田雅尚氏に、Xboxに対する期待をじっくりと聞いてみた。現状で発表しているタイトルを最初に確認させていただいたところ、「あれ？　あのへんはまだ発表してないんだ？」という発言もあり、いきなり私たちを驚かせてくれた……。

ハイクオリティーなCGならXboxで発売することに？

――マルチプラットフォームとなったセガとしては、Xboxをどのような位置付けで考えておられますか？

前田　Xboxはグラフィック表示能力がバツグンなんですよね。たとえば『ガンヴァルキリー』は開発状況が進むにつれてドンドンよくなっていく。あらためてXboxのすごさを実感しているところです。『ジェットセットラジオフューチャー』もそうですけど、はじめて開発するタイトルでこれほどのグラフィックを表現できるのであれば、『パンツァードラグーン最新作』（仮題）のときはどんなグラフィックになってしまうんだろう……と、ユーザーと同じような気分でいますからとても楽しみにしていますよ。

こういうハイクオリティーなグラフィックが求められるようなゲームは、Xboxで開発する……という流れになっていきそうですね。

ネットワークに関しては、具体的な発表がマイクロソフトからないので、セガとしてもまだ何とも言えない状況ではあります。もちろん、Xboxのタイトルであれば、積極的にネットワーク対応していくことになると思いますけどね。

それから、いわゆるセガファンと呼ばれている人たちとXboxというハードは相性がいいんじゃないか、という印象があります。セガファン独特の気質にすごく合っているハードなんじゃないかなあ、と。ですから、ラインナップ的にもセガファンが喜びそうなものになる可能性がありますね。

――具体的に、Xboxにはどのようなゲームタイトルを発売していく予定でしょうか？

前田　それぞれの機種でそのゲームに向いたジャンルを提供していきたいと思っております。Xboxの場合は、さきほども言ったようにセガファン向けな雰囲気のものであったり、またちょっと大人向けでエッジの効いたタイトルというものになるでしょう。今回、最初にラインナップさせていただいたハードもそういうタイトルですから。ゆくゆくは複

セガ開発スタジオはXboxにどう取り組む？



SEGA-AM2 鈴木 裕 Yu Suzuki

北米版『シェンムーII』移植機種にXboxを選んだのは、現状のコンシューマー機でいちばんパフォーマンスがあるハードだからです。これだけ基本性能が高ければ、安全かつ確実に移植することができますから。これまで、AM2ではアーケードをやってきたこともあって、OSやライブラリがなくてもハードを渡されただけでソフトを作るノウハウはあるのですが、単純にハードだけを見てもとてもパワフルで魅力的に映りました。SEGA-AM2としては日本でもXboxタイトルを投入する予定です。ご期待ください。

セガファンの気質に合うハード セガにできることがあればサポートします！

数のプラットフォームで同時に発売していくことも考えられますが、いまはその機種に特化したゲームを出すことになると思います。

――マイクロソフトさんといっしょにアーケード用Xbox互換基板を共同開発されてますよね？

前田　これもXboxのズバ抜けたグラフィック能力のおかげですね。従来のコンシューマーはもちろん、通常のアーケード基板よりもグラフィック表示能力が高いので、開発側としても非常に作りやすいし、作りがいがある。アーケードならではのパフォーマンスを出すことができるのです。Xboxへの移植が前提となったタイトルはもちろんですが、積極的に取り組んでいくことになるんじゃないでしょうか。

今後のタイトルはネットワークも見据えて

――ネットワークゲームに関しては、いかがでしょうか。セガさんの得意とするところだと思うんですが？

前田　そうですね、ネットに関して言えば、セガはすでにかなりのノウハウを持っております。しかし、コンシューマー市場全体を見た場合、「まだこれから」という雰囲気ですよね。早く「コンシューマーでネットゲームをする」ということが当たり前になるインフラを整えてほしいです。

とはいえ、我々はそこで足踏みをしていられないので、Windowsで『PHANTASY STAR ONLINE』を発売したり、将来に向けていろんな準備をしております。Xboxではイーサポートが標準搭載されているので、ネットワークゲームを作るならXbox、という流れになるかもしれないですね。

いまのところ、オンライン対応ということでは『PHANTASY STAR ONLINE』と『segaGT2002』を発表させていただいておりますが、もちろんこれ以外にもたくさん出てくるでしょう。

――アメリカで好評なスポーツシリーズなどは？

前田　欧米はもちろんですが、日本でも発売したいですね。そう考えると、ホントにかなりの本数を制作してますよね。Xboxばっかり作りすぎですかね？(笑)

アメリカで成功した勢いをぜひ日本でも！

――家庭用ハードメーカーを辞めて、ソフト専業のマルチプラットフォームになってみて、いかがですか？

前田　当たり前のことですが、ハードのことを考えなくていい、というのは、ある意味ラクではありますね。ハードを盛り上げるために、利益がでなくてもいいからこの時期にあれをしなければならないとか、そういう余分なことを考えなくていいじゃないですか。このジャンルが不足しているから無理して作って投入する必要もなく、自分らの得意なジャンルで勝負できるわけですし。

マイクロソフトさんとはお互いパートナーだと思っておりますので、非常にいい関係でいますよ。これからも協力しあっていきたいと思っています。

――アメリカでは予想以上の大ヒットを飛ばしていますよね。

前田　Xboxももちろんそうですが、昨年末のクリスマスは他機種も含めてすごく盛り上がったんですよ。どのハードもすごく売れて、ソフトもいっぱい売れた。現状のハード価格を考えた場合、あともう少しコストダウンを図ってそのうち値段も下がるだろうから、そうなればまたハードが売れる。あと2年ぐらいはそれなりの盛り上がりになるんじゃないかと思うんですよ。

1社のハードがひとり勝ちしてしまっては、業界が不安定になるんです。たとえば次世代新機種を出す直前あたりは、買い控えが起こって市場がグッと冷えてしまう。とくにヨーロッパでは、プレイステーション2の切り替え時期はソフトもハードも売れなくなった。一度市場が下がってしまうと、それを持ち上げるにはモノすごいエネルギーを必要とするんです。業界全体の問題となってくるんですよ。いくつかのメーカーが競い合っていれば、そういうこともなくなりますから。ハードメーカーどうしはライバルではありますが、いい意味で競いあっていかないと。そういう意味でも、マイクロソフトさんにはがんばってほしいです。

日本の場合は難しいですよね。Xboxはアメリカだけではなく欧州でもまず成功するでしょう。でも日本のゲーム文化は欧米とは違うじゃないですか。だから、マイクロソフトさんへのメッセージとしては、「日本、がんばれ！」です。「何が何でも、がんばってほしい！」と(笑)。

――コンシューマーハードメーカーの先輩として、アドバイスなどはありますか？

前田　ボクらは事情があって撤退してしまったわけですから、アドバイスなんてとても(笑)。

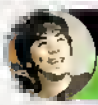
1年を通じて、適切な時期にビッグタイトルをドンドン投入していくようにして、最初の1年はとにかくハードが広まってほしいですね。我々にできることがあればいくらでもサポートいたしますよ。



セガXboxラインナップ

SEGA Xbox Line Up

2月22日	JSRF ジェットセットラジオフューチャー
3月21日	ガンヴァルキリー
2002年未定	segaGT2002
発売日未定	THE HOUSE OF THE DEAD 3
	segaGT2002 Apend Disk(仮)
	segaGT2002 Online(仮)
	パンツァードラグーン最新作
	PHANTASY STAR ONLINE(仮)



ヒットメーカー　小口久雄 Hisao Oguchi

やっぱりマイクロソフトという大きな力を持った会社には、いろんなことを期待しますね。ウチとしては、Xboxでタイトルを出すときは新しいものをやりたい。たとえばクレイジーシリーズとして「クレイジー×××」なんていうものとか。あと、Xboxのブロードバンド戦略に貢献しそうなタイトルも積極的に出していきたい。ネットワークに関しては、我々がドリームキャストで実現できなかったことをぜひ実現させてほしい。ネットワークゲームから、もう少し広げたネットワークエンターテイメントの展開を期待！



ソニックチーム　中 裕司 Yuji Naka

Xboxに参入した理由は、標準でネットワーク機能が搭載されているのがいちばんの理由ですね。「PHANTASY STAR ONLINE」は、ネットワークにつなげてこそ、そのおもしろさが最大限に伝わるソフトです。ネットワークソフトのすばらしい世界をひとりでも多くの人に楽しんでいただくために、ソニックチームとしてのXbox参入第1弾に「PHANTASY STAR ONLINE」を選びました。いち早くネットワークプレイが快適にできるような、Xboxのネットワークサービス体制が確立されることを望みます。

編集者のつぶやき　これまでセガは、ハードとソフト両方でつねに新しいことへチャレンジして(早すぎたこともあったけど)、多くのゲームファンをうならせてきた。そんなチャレンジ精神がもっとも発揮できるのがXboxなのだろう。ハードディスクやブロードバンドなど、これだけハイパフォーマンスなスペックを見せられたら、セガ魂が黙っちゃいない。これまでのセガ技術がXboxで爆発したら、いままで見たことも聞いたこともないゲームが生まれてくるかも!?　(ムネタツ)

Xbox ライセンス ストラテジー 2

ワウ エンターテイメント

セガ

触れば触るほど味が出る 技術者魂を揺さぶる高性能ハード

代表取締役社長

中川力也



ゲームの枠にとらわれず、幅広くいろんなジャンルに挑戦しているワウ エンターテイメントは、コンシューマー機においても同様だ。すべてのハードに対して積極的なワウの中川社長には、Xboxというハードはどのように映るのだろうか？

やりたかったことが実現できるハードだった

——Xboxで「segaGT2002」を出すことにしたのは、どういう経緯なんでしょうか？

中川 ドリームキャストで出した『segaGT』には満足していないんですよ。すでにこういうタイプのドライビングシミュレーションが他機種でいろいろ出ていたなかで、セガとしてホントにこれでよかったのかというと、やっぱりよくなかったと思うんです。

当時のいろんな状況下において、あのタイミングで出さなければならないというのはあったんですが、ボク個人としても、直接開発を担当した者もやっぱり納得していない。そういう納得していない部分を、Xboxなら実現できるかな、というのがありました。それだけのハイスペックな性能を持っていますから。

でも、やりたいことをいきなり全部入れてしまうとそれぞれが薄くなってしまうかもしれないので、アペンドディスクのような形でいくつかに分けて発売することにしたんです。最初はクオリティー重視で制作し、そのつぎはボリュームアップさせたものを、最後にネットワークに対応させていこう、というスケジュールでいます。状況を見て、随時投入していきますよ。

当初は春ごろの発売を目指していたのですが、クオリティーアップのために延期させていただきました。ドリームキャスト時代は"セガファン向け"という明確なユーザー層があったわけですが、いまは違いますからね。そこをもう一度見直して、さらなるチューンナップを施しているところです。

アーケードのレースゲームばかり作っていたせいもあって、コンシューマーなんだから違うものに……ということを意識しすぎたのかもしれません。今度の『segaGT2002』は基本どおりに、「走って気持ちいい」ものを目指します。

——『THE HOUSE OF THE DEAD 3』のほうはいかがですか？

中川 開発は順調に進んでおりますよ。最初にアーケード版を出して、そのあとにXboxで発売します。2月のAOUエキスポ（ゲームセンター用などのアミューズメント機器新作見本ショウ）で発表する予定はいまのところないんですが、それでもそんなに遠くない時期にアーケード版は投入しますよ。

ゲームシステムはちょっと変わると思います。世界観はあのままですけど、分岐してボスがいて……という部分は新しくします。うちはガンシューティングが得意ジャンルなんですが、得意なままでいるためにはもっと新しいことにチャレンジしていかないとダメですからね。

ブロードバンドなら映像配信もできる!?

——Xboxというハードの印象はいかがですか？

中川 最初に話を聞いたときは、おもしろそうなハードだなあ、と。マイクロソフトが作るならこれまでのハードとはまったく違うコンセプトのものになるだろうし、セガは技術屋集団だからハイスペックなハードが好きだっていうのもあったから、興味はすごくあったね。

実際にいじってみたら、やっぱりマイクロソフトらしいハードだった。PCライクな開発環境で、すごく作りやすい。

それからこれは個人的なことなんですが、最近、家のネット環境をADSLにしたんですよ。やっぱりモデムのときと感覚が変わりますよね。いままではモデムでピポポとつなげて、何十分もかけてダウンロードしたりしていたじゃないですか。そういうストレスがなくなって、いつでもつながっていて高速でダウンロード可能なんですから。

コンシューマーゲームでブロードバンドを使うといろんな可能性があると思いますよ。システムさえできあがってしまえば、ムービーだって映像配信することだって可能なんですから。これまではムービーといったら1回見たらあとはスキップされちゃうけど、毎回違うってことになればおもしろいかもしれないし。

——Xboxやマイクロソフトにはどういったことを期待されますか？

中川 マイクロソフトなりの、Xboxならではの展開をたくさんしてほしいですね。たとえばオンラインサービスにしてもまだはっきりしてないんですが、ネット関連はもっと強調してもいいだろうし。もともとゲーム業界からは少し離れた場所にいた会社ですから、ホント、どんな仕掛けをしてくれるのか、とても楽しみですよ。

Xboxはホント、セガの開発者が好きそうなハードですよね。いじりがいがあるというか、触れば触るほど味が出てくるというか。なんかいろいろなことできそうだなあってイメージがありますし、現にできますし。とても作りがいのあるハードでだと思いますね。

ワウ エンターテイメント Xboxラインナップ

WOW ENTERTAINMENT Xbox Line Up

segaGT2002

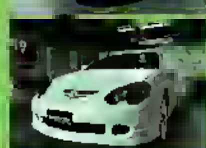
●発売日未定
●ドライブ

ドリームキャストで発売された人気ドライブゲーム「segaGT」の続編。クルマの質感表現が、これまでのものとは一線を画すほどリアルな出来になっている。また人気車種の旧モデルなども収録されており、新旧同車種対決なんていうこともできる？



↑忠実に実車を再現。レースシーンは、運転する楽しさを追及している。





↑↙作り込まれたこのボディーを見よ！ これがそのまま動くのはちょっとスゴイ。

THE HOUSE OF THE DEAD 3

●発売日未定
●ガンシューティング

発売以来、いまだにゲームセンターで人気を誇るホラーガンシューティングゲーム。相手はゾンビなので、何度も撃ち込まないとなかなか倒れず、やられながらもズンズンと迫ってくる感覚がかなり本気で怖い。2作目が発売されてからすでに3年が経過、満を持して発売される最新作ではいったいどんな新要素が盛り込まれてくるのか？

編集者のつぶやき いつものことだが、ウウの積極的な姿勢にはホントに驚かされる。ジャンルにしてもハードにしても、おもしろそうであればドンドン攻める。Xboxに参入した理由として「つねに最先端に挑戦したいという意気込みからです」とはっきり答えてくれた。「性能もいいし作りやすい。ゲーム機としてあったらいいな、と思う要素をほとんど備えている。ブロードバンドに対応していることは、将来的にも期待できそう」。そんなワウに我々は期待する！（ムネタツ）

スマイルビット

セガ

Xboxだからこそ可能になった進化したマンガディメンション

セガの開発スタジオの中でも、Xboxへの取り組みがいちばん積極的な印象を受けるのが、このスマイルビットだ。実際のところ、どこまでXboxに力を入れているのか？ 開発現場を取り仕切る川越氏に各タイトルの開発状況、そして今後のタイトルについて聞いてみた。

そのゲームを実現できるのがXboxというハードだったから

――スマイルビットさんは、人気シリーズものも含めて3タイトルもXboxに投入していますよね？

川越　かなり力入れています。ちょっとやりすぎですかね？（笑）　いや、ホントに思っていた以上に大変です。いきなり3タイトルなのはいいんですが、すべてがスケジュールどおりにいく……っていうことはあんまりないですし。

ウチがXboxをこれだけたくさんやっている理由は、セガがマルチプラットフォーム宣言をしたとき、最初に話がきたのがXboxだったということがひとつ。それから昔からPCソフトをやっていた部署だったからXboxは作りやすい、ということもありますね。

各タイトルで言えば、ドリームキャスト版『ジェットセットラジオ』でユーザーをある程度驚かせることができたわけじゃないですか。でも、続編を作るとしたらアレの何倍も驚くようなものにしなければならない。それだけの表現力を持っているハードはどれだろう……と考えた場合、それがXboxだったんです。他機種で出すことはいまのところ考えられませんね。

『ガンヴァルキリー』は、開発スタッフがDirectX（Windows用に開発された、ゲームなどマルチメディア向けに利用できるグラフィックやサウンド処理などのソフトウェア資源）に精通したスタッフが多くて、あの世界観をビジュアルでキッチリと表現できるとしたらXboxがいちばん最適なハードだろう、ということで決まりました。

『パンツァードラグーン』はドリームキャストで同シリーズを出していなかったので、つぎに出すというときはユーザーの期待感が高まっていると思うんですよね。その期待感を納得させるだけのクオリティーでできるハードは、やっぱりXboxしかないんじゃないか、と。

――Xboxの表現力をかなり評価されているんですね？

川越　やっぱり、いいハードだと思いますよ。ポテンシャルは大いにあるんじゃないかな。すべてのハードを自分が直接いじったわけじゃないんですが、まわりに聞いてもやっぱり開発しやすいハードだって、みんな言いますからね。

3タイトル以外にもある!? あの人気シリーズも？

――タイトル別にもう少しお話を聞きたいのですが、『ジェットセットラジオフューチャー』はどこに注目してほしいですか？

川越　前作のときもそうでしたが、やっぱりビジュアルとサウンドには注目してほしいです。売りのひとつでもある"マンガディメンション"はいろんな効果を施して格段に進化していますから。

マップも前作以上に広くなってますよ。かなり広くなっちゃって、チェックするほうはメチャクチャ大変なんですが（笑）。操作感覚も前作以上に遊びやすくなってますし、アクションゲームとしての完成度はかなり高いと思います。

――『ガンヴァルキリー』は生い立ちからして長いですよね？

川越　……え？（笑）　ああ、そういえば、海外ではドリームキャスト版とかもチラリと発表したこともありましたからね。そう考えると長いんですかね？

2本のアナログスティックを使って飛び回ったりブーストしたりして敵を撃ちまくる……っていうのは、操作しているだけでかなり爽快感がありますよ。すごく気持ちよく仕上がってます。ビジュアル的にも見どころいっぱいですし。それに、これまでのゲーム機では考えられないくらいたくさんのポリゴンを使ってますから。そういった部分はXboxだからこそできた、っていう感じですね。『ガンヴァルキリー』はホントに期待しててください。

――『パンツァー～』に関して、お話できる範囲で教えていただきたいのですが。

川越　『AZEL』のようにRPGではなくて、1～2作目と同じようなシューティングタイプになると思います。ただ、もう少しドラマ性があるんじゃないかなあ、と。

ホントにまだ具体的なところはお話できないんですが、本格的に制作する時期にはいま以上にハードの性能をわかってると思うんで、見た目にもかなり凝った仕上がりになると思います。これは、春までには何らかのものをお見せできそうです。できるかな？（笑）

取締役

川越隆幸



いま最初の2作でがんばりすぎているんで、『パンツァー～』スタッフにも負担がかかっているでんすよ。

――それ以降の作品はどうですか？

川越　まだ日本ではXbox本体が発売されていないんで、今後のタイトルに関しては正直まだ何とも言えないです。ただ、最初からこれだけ取り組んでいるわけですから、今後も無視できないハードではあります。オンラインにも積極的に取り組んでいきたいですしね。

――『つくろう』シリーズはどうなんでしょう？

川越　う一む……（笑）。いや、もちろんやりたいですよ。他機種も含めていろいろ考えてます。Xboxでは絶対に出さない……ということはないでしょう。絶対に出す、ともいまは言えませんが（笑）。

スマイルビットXboxラインナップ

Smilebit Xbox Line Up

ジェットセットラジオフューチャー

- 2月22日発売予定
- アクション

架空都市トーキョーをインラインスケートで走り回り、自分が所属するチームのグラフィティを街のいたるところに描いていくストリートアクションゲーム。アニメ調のグラフィック"マンガディメンション"はインパクト大！

ガンヴァルキリー

- 3月21日発売予定
- アクションシューティング

ふたつのアナログスティックを同時に使う操作感覚が新しい、SF'エレキパンク'アクションシューティング。ブーストやホバリングを駆使して移動し、敵の蟲型生物を倒していく。Xbox完全オリジナルタイトル。

パンツァードラグーン最新作

- 発売日未定　● シューティング

セガサターンで発売されたファンタジーシューティング。ドラゴンにまたがって敵を撃つ……という独特な雰囲気は、多くのファンをつかんだ。シューティングでは2作発表され、のちにRPG版の『AZEL』も発売された。ひさびさのシリーズ最新作となるため、期待しているファンは多い。

編集者のつぶやき　インタビュー当日は完成直前の追い込み時期。疲れているはずなのに、模範プレイをしていただいた川越氏はすごく楽しそう。こっちも見ているだけでワクワクしてくる。スマイルビット社長の新井氏からは「優秀なスタッフが揃っているので、最初から自信はありました」と力強いコメントをいただいた。ネットに関しては「技術的に難しい問題があっても我々は何とかしますから、わかりやすいシステムにしてほしい」とも。これはかなり本気だ。（ムネタツ）

Xbox ライセンス ストラテジー ④

カプコン

Xboxでゲームの出来が変わる？ 作りやすさが生み出す可能性とは

専務取締役 開発最高執行責任者

岡本吉起



Xbox本体と同時に発売される『幻魔 鬼武者』、春発売が決定している『UFC2』、発売はまださきとなるがカプコンの人気シリーズである『ディノクライシス3』、そしてまったくの新規のタイトルである『ブレインボックス（仮題）』と、4本ものソフトの供給を発表しているカプコン。マルチプラットフォーム戦略を打ち出して以来、どのハードに対しても力を注いできたが、Xboxに対してどのようなスタンスで臨むのだろうか？　カプコンのソフト開発を取り仕切るゲーム業界の顔、専務取締役・岡本吉起氏に話を伺った。

Xboxでのゲーム開発はカプコンにとって必然

――Xboxにソフトを供給しようと決めた理由はどのような点にありますでしょうか？

岡本　マルチプラットフォームでずっとやってきていますから、Xboxに参入するのは最初から決まっていたんです。開発するのが決まっているという方針ですから。でもどれだけやるかというのは、多少いままでとは変わってくるでしょうけど。

――マルチプラットフォームでやっているカプコンが、今回Xboxで『幻魔 鬼武者』と『ディノクライシス3』といったタイトルを発売するのにはどういった考えがあってのことなのでしょうか？

岡本　『ディノクライシス』シリーズは、やはり『バイオハザード』シリーズや『鬼武者』とゲーム的に近いイメージがあるじゃないですか。近いタイプのゲームを同じプラットフォームに出そうとは、あまり考えていなかったんですよ。ゲームキューブには『バイオハザード』、プレイステーションには『鬼武者』を残そうと。そこで『ディノクライシス』シリーズはXboxにしようと考えました。ユーザーの住み分けもしてみようという考えもあります。それがいちばんハードメーカーにも喜んでもらえるのかな、とも思ってのことです。自分たちのエース級のシリーズを移したわけですから。

『幻魔　鬼武者』に関しては、『鬼武者』の焼き直しに近いものだと思っている方も多いでしょうね。でもそれは違うんです。『鬼武者』はミリオンを狙いたいということで、かなりライト層に向けた作りにしたんですよ。難易度も低いし、謎解きもわかりやすいという風に。しかも金城武氏でしたから。マーケティングのほうに力を注いで開発したという経緯があります。いま、ゲームキューブが発売されて、プレイステーション2が十分に普及して、そんな中で、「いいハードだよね」と言われているXboxを買うユーザーというのは、どういう人たちなんだろうと考えました。かなりゲーム好きの層になるんでしょうね、少なくとも最初に購買する層は。その層に向けて、Xboxと同日に発売するソフトなわけですから、当然そういったコアなユーザー層を満足させる、ちょっとひねったもの、やりごたえがあるものにしようとしたんですよ。それが『幻魔 鬼武者』のコンセプトです。『鬼武者』はライト層を狙ったということもあって簡単にクリアーできましたが、本当にゲームが好きな人たちにとっては、歯ごたえがなかった。そこで『幻魔 鬼武者』では、やりごたえがあるというイメージで再構成をしました。

ハードディスクとネット Xboxが持つ可能性

――Xboxに対して、どのような印象、実感を持っていますか？

岡本　ゲームが作りやすいハードですね。まだロゴすら決まっていない時期に、マイクロソフトさんから「こんな仕様でいきますよ」というお話があって、その時点で作りやすいだろうなと思っていました。実際触ってみてもそうでしたし。私たちからすれば、ゲームを作りやすいというのがXboxのいちばんの売りでしょうね。ハードをどうやって普及させよう、といった戦略に関しては、既存のハードメーカーのほうが一日の長があると思いますが、作りやすさにおいては、他ハードよりかなり抜きん出ている感じがしますね。

――作りやすいと言うことは、サードパーティーも参入しやすい、ソフトも出てきやすいということにもなりますよね。

岡本　早く開発できますし、そのうえ、いいものが作りやすければもちろんいうことはないでしょう。同時に開発コスト的にも大きなメリットがあります。いいものができれば、広告を無理して出さなくても口コミで流れていくわけですから。これは強いですよ。

Xboxはいけるような気がしますし、じつはいっちゃうと思うんですよ。Xboxでは、多分ものの出来が変わってくると思います。理由を挙げるならば、当然のことなんですけど、ギャンブルすると最後には金持ちが勝つじゃないですか。けっきょくマイクロソフトという会社の資金力もそうですし、Xboxというハードそのものも、その金持ちにたとえられると思います。ハードにお金をふんだんに使ってますからね。

しかも作りやすい。作りやすさというのは、まずライブラリーが揃っているか揃っていないかというのが大きいんです。XboxはPCに近いところから出てきたハードですから、ライブラリーが揃っているんです。RAM容量の大きさにも魅力を感じます。ほかのハードと比べるとすごく大容量なんですよ、Xboxは。たとえば、広大なフィールドやステージ、大きな洞窟や部屋を作ることができるし、また、これまで異常にキャラクターの個性的な動きやエフェクトを創り出すことが可能になったりしますね。

クリエーターの立場からすれば、容量が大きくなることによって、これまでコンセプトは持っていても実現できなかったアイデアやゲームシステムなどをどんどん生み出していくことができるので大歓迎です。ゲームの持つ可能性を広げていくソフトを制作することができますし、我々のスキルも当然上がる。でも、なんといっても、ユーザーをアッと驚かせるゲームをお届けできることがいちばんですけどね。

まぁハード競争にしても、これからの時代、ハードはひとり1台だけとは限りませんよ。現状を考えると、1台目はプレイステーション2かもしれませんが、2台目にXboxが選ばれればいいだけですから。

いま、いろいろな人がマーケットをみて、Xboxに否定的なことを言いますが、私はけっこういけると思っています。ハードディスクがついているというのも大きいです。ハードディスクがつくことで、ずいぶんゲーム性が変わってくると思います。ユーザーのロードなどの待ち時間も短くなるでしょうし、ハードディスクの中にゲームのメモリーの一部を入れたり、といったことができるでしょう。マイクロソフトさんはあまり勧めたくないみたいですけどね。やはりPCとの住み分けをするためにも、ハードディスクへの読込はしてほしくないというのはあるんでしょうが。でも、それならハードディスクがついている意味が希薄になってしまいます。うちとしては、積極的に使っていきたいとは考えています。たとえばソフトにバグが出てしまったとき、いままでならすべて回収するじゃないですか。でもネットワークとハードディスクがあれば、ネットワークでそのバグの部分にパッチを当てることができる。これも大きいと思います。ネットワークと複合して考えると、RPGで、クリアーしたあとに新しいマップや武

器、シナリオをこちらが供給して、ハードディスクに落としてもらう。ゲームの基本の部分はDVDで、足された要素はハードディスクが管理する、なんてことができますよね。ゲームの世界が広がっていきますよ。だからXboxにはそうとう期待しています。

――カプコンは早い時期から積極的にネットワークを考えていたと思いますが、Xboxのネットワークに対してはいかがお考えですか。

岡本　かなり力を入れていきますよ。ただ、ネットワーク対応がまださきということですので、それからになりますが。早くシステムを整えてほしいですね。まぁ、ブロードバンドですから、いまはまだ普及率から言うと、早いような気がします。年末までにはかなり普及するとは言われているみたいですが。『ディアブロ』も自社の開発ではないので、はっきりとは言えませんが、Xboxでの可能性はないことはないと思います(笑)。ネットには力を入れていきますよ。Xboxは最初からネットワークを考えているところがいいですね。ハードディスクも通信も標準装備していて、見つめるところがハッキリしているのはすごくいいことだと思います。

――今後、ハードメーカーとしてのマイクロソフトに期待することはどんなところでしょうか?

岡本　マイクロソフトの戦略と戦術の両方が見えないですね、現状では。長い視点で捉えた、5年なり10年といったスパンで考えた長期計画が伝わってこないし、目先を気にした、たとえば年末はこう戦おうという戦術も伝わってこない。伝えてくれてないだけかもしれませんが、私には伝えてほしいです。伝えてもらえれば、「波に乗っていきます、絶対にXboxは外しません」と言えるんですけどね。本社がアメリカにあって、決定権がすべて向こうにあるでしょうから、しかたないのかもしれませんけど。

あと、ネットワークでXboxとPCをつなぐのを嫌がるんですよ。それを断られるのは辛いです。PCとつなぐことによって何らかの支障が生じる可能性を排除したいというのは分かりますが。XboxはPCではないということを主張したいという面もあるんでしょうね。とにかく早くネットワークを開始してほしいです。ネットワークが成立しなければ、ハードディスクがついている意味がないですよ。

まだ見ぬタイトルとカプコンのXbox戦略

――まだ見ぬ新作、「ブレインボックス(仮題)」はすごい専用コントローラーがつくそうですね。

岡本　コアなユーザー向けに作っていますから。よく考えると、特殊コントローラーがついているゲームは売れていますよね。『サンバDEアミーゴ』しかり、『ダンスダンスレボリューション』しかり。変わったコントローラーが受けるという特殊なニーズがあると思うんですよ。ライトなところにもコアなところにも、どちらにも受け入れられる可能性がありますよね。もうこれだけスイッチがあったら覚えられない! というぐらいいろいろなファンクションキーがついていますよ。コントローラーには50～60くらいスイッチがありましたからね。

――4タイトル以外にもソフトは開発中と考えてもいいのでしょうか?

岡本　当然考えています。もともとマルチプラットフォーム戦略では、それぞれのハードに合わせて特化したタイトルを出していくというのと同時に、そのハードで動くソフトであれば、全ハードに同一タイトルを供給するという考えなので、全部いくつもりですよ。かなりのタイトルがその考えで動いていますし、いまは同時発売で4ハードを狙っています。Xbox、プレイステーションに、ゲームキューブ、そしてPCですね。なかには、そのハードから外れるタイトルもあるかもしれませんが、いける限りは同時発売のスタンスは守っていきます。だからラインナップが少なくなるというのは絶対にないです。Xboxでしか発売しないタイトルを今回、発表しただけで、走り始めれば、年間10タイトル以上は発売できる体制にあります。ドリームキャストほどは力を入れられないとは思いますが、あれに近いくらいの力は注ぎますよ。けっこう柱なんですよ、Xboxはカプコンにとって。『ディノクライシス3』も持っていきましたし、これからのカプコンのラインナップには期待してください。



Xbox License Strategy

カプコンXboxラインナップ

CAPCOM Xbox Line Up

幻魔　鬼武者

●2月22日発売
●アクションアドベンチャー

プレイステーション2で人気を博した『鬼武者』がパワーアップしてXboxに登場。単純な移植に止まらず、基本攻撃である斬りに溜め攻撃を加えたり、緑魂を追加するなどXbox版ならではの新システムが満載されている。また、コアなゲーマーにも満足のいくやりごたえある設定に。(➡P52)



⬆溜め攻撃に緑魂、大幅な難易度の調整と、さまざまなチューニングがなされた。

Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT

●今春発売予定
●バーリトゥード アクション

なんでもありの格闘スタイルを定着させた総合格闘技の大会、UFCをリアルに再現したのが「UFC2 TAP OUT」だ。ドリームキャストとプレイステーションで発売されていた前作を大幅にパワーアップして登場。なんと倍以上のキャラクターが登場するという。日本人選手も藤坂剛に続き、宇野薫の参戦が決定している。また前作で好評だったエディットモードも健在。好みのキャラクターを作ることが可能だ。ゲーム性は、寝技の多い格闘スタイルを見事に再現。立ち技の攻防はもちろん、マウントの闘いが熱いぞ。



⬅宇野薫のアッパーが見事ヒット。



➡新規参戦キャラクター、宇野薫が堂々と入場する。



⬅前作ではマウントの取り合いが熱かったが、今作でもそれは踏襲されている。

ディノクライシス3

●発売日未定
●アクションアドベンチャー

プレイステーション、ドリームキャスト、PCで発売された「ディノクライシス」シリーズの最新作がハードを変えてXboxに登場する。ゲーム内容など、詳細は現時点ではまったくわからないが『バイオハザード』シリーズを手がける三上真司氏の作品だけに、そのおもしろさは保証済み!

ブレインボックス(仮題)

●発売日未定
●アクション

特殊コントローラーでロボットを操作するアクションゲーム。想像を超えた数のファンクションキーを持つという。こちらも詳細は不明だが、岡本氏のインタビューによれば、開発初期段階では数十ものファンクションキーがついていたそうだ。マニアを唸らせるようなリアルな操縦感覚が味わえるゲームになるだろうことは間違いなし。

編集者のつぶやき

聞けないことが多すぎました(笑)。今回のインタビューで感じたことはカプコンの本気。岡本氏、そしてカプコンのゲーム業界、ゲーム作りに対する真摯な姿勢にはいつも頭が下がるばかりだ。目先のことばかりでなく、大きな時代を捉える感覚を持つ岡本氏が、「Xboxはいけるような気がするし、いっちゃうと思う」と言う言葉を聞き、会社に戻る途中、ちょっと胸を張って帰った。(鈴木規朗)

Xbox ライセンス ストラテジー ⑤

コナミ

出足はしっかりと準備できたので今後もタイトルを継続して出したい

執行役員専務　CS事業本部長

北上一三



Xbox本体と同時に一挙4タイトルを投入するコナミ。そのバラエティーに富んだラインナップは、いかにコナミがXboxに対して真剣に取り組んでいるのかを物語るものだ。では、今後のXboxではどのような戦略を考えているのだろうか。CS事業本部長・北上一三氏にお話を伺うことにしよう。

Xboxの可能性は未知数 気になる2月22日……

――Xboxには他社メーカーに先駆け参入表明をされるなど、かなり積極的に展開されているように感じられるのですが。

北上　そうですね。マイクロソフトさんの新しい家庭用ゲーム機ということで、期待の集まる部分はあります。ただ、コナミとしてはできるだけ多くのプラットフォームに参加しようという方針は変わっていませんので、Xboxが世に出るのであれば、参入しようとは思っていました。

――今回本体と同時に4タイトルを予定していますが、タイトル選択の基準は？

北上　マイクロソフトさん自身がもともとはパソコンの分野に強いということもあり、Xboxの購入層は少し上の年齢層の方が多いだろうと予想しました。それでコナミとしても、ある程度対象年齢の高いタイトルを用意しました。

――Xboxの可能性はどのように捉えていますか？

北上　正直、掴みづらいです（笑）。実際のところXboxの可能性はかなり未知数だと感じています。北米で発売されて出足は予想どおり好調のようですが、まだまだ始まったばかりですから、正しい判断は難しい状況ですね。日本では、PS2、ゲームキューブと続く最後発のハードになってしまったぶん、若干不利でしょうけど、こればかりは蓋を開けてみないとわからないですね。

コナミとしても、いちばん効果的なタイトルの投入のしかたを検討しているのですが、日本では2月22日の状況を見てから、調整したいと思っています。ただ、基本線のマルチプラットフォーム&ワールドワイドの戦略は変わらないです。

Xboxに期待するのは 自分だけの明確なカラー

――今後のXboxでの展開にも期待してよいと？

北上　もちろん続けていくつもりです。出足としては、しっかりとしたタイトルを用意できたので、できれば継続していきたいですね。

マルチプラットフォームに関して言えば、たくさんのハードを持っているユーザーの方もいれば、ひとつのハードしか持っていない方もいるわけで、コナミとしては許される限り多くのハードでソフトを供給したいと考えています。

――今後のXboxに期待する部分というのはどこですか？

北上　ユーザーの方に向けて、「Xboxはこれだ！」という明確なカラーをアピールしてほしいですね。これからはPS2、ゲームキューブ、Xboxと3つのハードが出揃うわけで、「このハードはこういうことができるから、買う価値がある」というふうに差別化を図っていかないと、ユーザーの方もどのハードを選んだらいいかわからないと思うんです。

――確かに、明確なのはゲームキューブくらいですが……。

北上　実際PS2と同じということであれば、単なる競争になってしまって、最終的には価格での争いということにもなりかねません。マイクロソフトさんには「XboxはPS2とはここが違うんだ」というところをアピールしてもらいたいです。

PSが初めて登場したときは、「ああ、これからゲーム業界は変わるんだな」という予感があったのですが、Xboxにもそんな異業種からの新しい風を期待したいですね。日本発ではない、初めての本格的な家庭用ゲーム機になるわけですから。

――ある意味、既存のゲーム業界を壊すくらいの違った角度からの発想がほしいと？

北上　卑近な例になりますが、当社の『ダンスダンスレボリューション』にしても、それまでの概念からすれば明らかにゲームではない。逆に『ダンスダンスレボリューション』が新しい分野を切り拓いて、"ゲーム"というものの概念の幅を広げたように思うんです。Xboxにしても、"ゲーム"という枠組みを広げてほしいですね。

これまでも、映画や音楽など、多くの優れたエンターテイメントと伍して、ゲームもここまで成長してきたわけですが、今後も競争は続くだろうと思います。ただ、これまでどおりにおもしろいものを提供していけば、多くのユーザーの方はゲームに時間を割いていただけるように思うんです。Xboxにはその手助けを期待したいですね。

コナミXboxラインナップ

エアフォースデルタⅡ
●2月22日発売予定
●3Dシューティング

人気シューティングの続編。実在の機種が多数登場してのドッグファイトは壮観のひと言。（➡P76）

サイレントヒル2 最期の詩
●2月22日発売予定
●アドベンチャー

全世界で絶賛された戦慄のホラーが登場。Xboxでは新たに武器などが追加されている。（➡P78）

ESPN Winter X Games Snowboarding 2002
●2月22日発売予定
●スポーツ

スポーツチャンネルESPNと提携しての本格スノボーゲーム。13人のプロボーダーが夢の競演。（➡P109）



←ファンにはたまらないスノボ映像も満載なのだ。

ハイパースポーツ2002WINTER
●2月22日発売予定
●スポーツ

スキーやスケートなど人気ウインタースポーツ10種類がゲームで楽しめる。対戦モードは大充実。（➡P109）



←簡単な操作でスポーツの醍醐味を味わえるのだ。

実況ワールドサッカー2002
●3月14日発売予定
●スポーツ

NBA登録選手340名以上がすべて実名で登場。ESPNならではの華麗なカメラワークも楽しみ。

ESPN NBA 2 Night 2002
●3月28日発売予定
●スポーツ

NBA登録選手340名以上がすべて実名で登場。ESPNならではの華麗なカメラワークも楽しみ。（➡P110）

KONAMI Xbox Line Up

編集者のつぶやき
任天堂に次いで、日本で2番目に多くのソフトを売り上げているコナミ。Xbox本体と同時に4つのコナミ作品が供給されるのは、マイクロソフトのコナミに対する期待の現われでもある。今後どのようなコンテンツを提供してくれるのか。ある意味Xboxの浮沈のカギを握っているのかも。とくに日本をメインターゲットにしたソフトに期待が集まるところだ。（古屋陽一）

Xboxを選んだのはハードディスクとイーサネットを標準装備しているからです。

アトラス

昨年の夏、Xboxへの参入を発表したアトラス。参入と同時に『真・女神転生On line』(仮題・以下略)を発表。そんなアトラスのXboxへの戦略と、開発についての状況などを、開発総責任者の岡田氏にお聞きした。

Xboxの機能や装備に魅力を感じています。

——まず、『真・女神転生On line』の開発にXboxを選ばれた理由からお聞かせください。

岡田　Xboxを選んだのは、ハードディスクとイーサネットが標準装備されているということ。開発者の目から見ても魅力ですね。Xboxユーザーのすべてに通信環境が整っている。そういう状況で、『真・女神』シリーズをネットワークゲームとして開発するためにXboxを選んだということですね。

——Xboxの性能や装備で、新しいものが生まれるのでしょうか？

岡田　そうですね、新しいというのはちょっと表現が違うかもしれませんけど。

——遊べるのはいつごろですか？

岡田　マイクロソフトさんのオンラインサービスのスタートにあわせて、発売はなるべく早くしたいと思っています。時期については、マイクロソフトさんのサービスの開始時期がまだ未定ですので、開発に関しても具体的にはまだというところです。近い時期にはしたいですね。

——日本でもオンラインゲームの土壌ができて『ファイナルファンタジー』や『ファンタシースターオンライン』などが話題ですが、『真・女神転生』のシステムはどのようなポイントを考えていますか？

岡田　いちばん考えているのは、シリーズというか『女神』らしさを出せるようにしたいと。言い訳になっちゃうかもしれませんが、「On line」という仮称もあくまで「ネットワーク機能を使った」ということで、皆さんの想像しているオンラインゲームとは違うかもしれません。アトラスならでは、『真・女神転生』ならではの機能のひとつとして、オンラインに対応していると思っていただいたほうがイイかもしれないですね。スタンドアローンでの遊びのさきにオンラインがある。

——音声認識やボイスチャットについてはいかがですか？

岡田　オンラインならではの機能として使用していきたいと思います。オンライン以外でも音声認識を活かし、ゲーム内でうまく機能的に使いたいと思います。Xboxとしても声の拾いかたなど、開発途中のレベルですが、なかなかいい感じです。

——5.1ch対応など音響にも期待できますでしょうか？

岡田　その点については、サウンドチームが非常によくやってくれていて、映像に単に音を載せているだけじゃなくて、いままでできなかったような音まで出せています。すでに、実際に音を出しながらサウンドチェックをしていますよ。

——オンラインでは、追加シナリオの配信などもやるのでしょうか？

岡田　課金システムなどまだ未定なコトもあるので、検討中ですけど。いままでのパッケージのように、発売しておしまいではなく、長く遊んでもらえるものにしたいですね。悪魔もいっぱいいますので、追加できるといいですよね。

アトラスとしては、ほかにも考えています

——シリーズのつながりは？

岡田　世界観という部分ではいままでの『真・女神転生』の、『ペルソナ』や『デビルサマナー』のような別の部分ではないですね。ただ、シナリオ的な部分でオンラインは意識していますけど。

——では、「On line」とついている部分が仮題ということでしょうか？

岡田　そうですね。ファミ通Xboxの次号では、画面といっしょに正式タイトルも発表させていただきます。楽しみにしていてください。

——『真・女神転生On line』以外にXboxでタイトルを制作される予定などはないのでしょうか？

岡田　そうですね、ほかにも考えてはいます。具体的なことは、お話できるまで待っていてほしいですね。

——アトラスさんでは、機種を決めてから開発されるんですか？

岡田　企画によってですが、機種も決めて開発に入りますね。同じタイトルをどの機種でもということではないですから。どのハードのユーザーさんに向けてということを考えますから。プラットフォームの移植という意味でも、スーパーファミコンから別の機種にということもありますので、選ぶ基準もケースバイケースになりますね。

——機能などの点で機種も選ばれるということですか？

岡田　そうですね。各ハードとも性能的にはよくなっていますが、マルチプラットフォームだと、機能の一部しか活かせなくなってしまうことにもなりますので、機種を選ぶということですね。Xboxを選んだというのもそんな理由からですね。

——Xboxは作りやすいですか？

岡田　作りやすいといえば作りやすいですが、とくに簡単というわけではないですよね。

——ワールドワイドな展開はいかがですか？

岡田　お国柄によってできることでできないことがありますので、きちんと対応しないと出せないこともありますが、ワールドワイドにやりたいとは思っていますよ。

——34800円という価格はどう思われますか？

岡田　作っている側から見れば、これだけの機能でこの価格は安いと思いますが、一般ユーザーとしてみれば違うと思うこともありますので、難しいんじゃないかな？

——アトラスとしての戦略は？

岡田　アトラスとしては、RPGが多いですし、ユーザーの皆さんも期待されていると思いますので、いい物を追求して発売していきたいですね。私は、ハードの性能が高くなったといっても美しい映像を見るだけならほかのメディアでいいと思います。ゲームは、ゲーム性だと思いますから。次号での発表を楽しみにしていてください。

プロデューサー
岡田耕始



アトラスXboxラインナップ

ATLUS Xbox Line Up

真・女神転生 On line(仮題)

●2002年発売予定
●RPG

『真・女神転生』シリーズ最新作がXboxでオンライン対応として登場。詳細は未定だが、次号でついに正式タイトル、画面なども発表予定。悪魔合体などいままでの『真・女神転生』がXboxでどう表現されるのか？



↑プレイステーションで3月発売予定の『真・女神転生Ⅱ』。Xbox版は？

編集者のつぶやき　アトラスならではのこだわりで制作されている『真・女神転生 On Line』。なんと岡田さんみずから、次号でついに情報が発表されることを明らかにしてくれた。ついついオンライン対応に目を奪われがちだが、音声認識や5.1chに対応するなど、かなり迫力のある作品になりそうな予感。さらに、もうほかのタイトルも検討しているとのこと。ファンならずとも今後の発表に注目してほしい。ゲームの詳細な続報や岡田氏のインタビューも随時掲載するぞ！(コブラ小林)

Xbox ライセンス ストラテジー 7

ナムコ

万が一失敗してもそれを修正できるマイクロソフトの底力は驚異的

『ソウルキャリバー』(ドリームキャスト版)が世に出たときの驚愕を我々は忘れていない。圧倒的な技術力による、ワンランク上のゲームの実現。ハードのスペックをすべて引き出した『ソウルキャリバー』を前に、我々はゲームの可能性の広さに感動したものだ。まさに、来るべきXboxユーザーがナムコに望むものは、それではないだろうか？　とにもかくにも、コンシューマー事業を束ねる原口洋一執行役員の言葉に耳を傾けてみよう。

ワールドワイドを視野にまずは4タイトルを投入

――Xboxに参入した理由からお聞かせください。

原口　まずはハードのスペックが非常に高いことですね。Xboxで出されるソフトの映像を見ても、スペックの高さは実感できます。高いスペックを持つハードで最高のゲームを作りたいというのは、開発者として当然の心情ですから。

そしてふたつ目は、マイクロソフトさんのやる気が見える点です。プロモーションを含め、ワールドワイドでしっかり展開していくということなので、世界的に受け入れられることを期待しています。

――現在4タイトルを発表していますが、ソフト選択の基準は？

原口　ある程度ワールドワイドで展開しやすいタイトルを選択しています。とはいえ、日・米・欧でそれぞれ好まれるジャンルは異なるわけですから、個々の地域に特化したタイトルも織り交ぜていく予定でいます。

――ほかのハードと、どのようにしてタイトルを棲み分けしていくのか気になるところですが……。

原口　当社は基本的には、ひとつのブランドはひとつのプラットフォームでしか出さないという方針を取っています。たとえば、1作目はPSで出したけど、2作目はほかのハードで出す、ということはありえないということです。そうしないと、そのハードしか持っていない方に対する裏切りになりますから。もちろん例外はありますが……。基本的には、Xboxもオリジナルで勝負していく予定でいます。

――「ソウルキャリバー2」と「リッジレーサー」最新作についてはどうですか？

原口　その2タイトルに関してはマルチプラットフォームでいきます。

『ソウルキャリバー2』はもともとのハードであるドリームキャストがなくなってしまったので、マルチプラットフォームでいくことを選択しました。

『リッジレーサー』シリーズはそろそろターニングポイントに差し掛かってきているのかなと思っています。いままでの流れとはひと区切りをつける必要があるように感じたんです。そのために、あえてマルチプラットフォームで勝負することにしました。タイトル的にも『リッジレーサー』という名称がつくかどうかも未定なんです。

ネットワークサービス開始はXboxにとって第二のロンチ

――Xboxに対してはどのような展望をお持ちですか？　北米ではかなり好調のようですが……。

原口　欧米ではある程度成功するだろうとは思っていましたが、正直、あんなに売れるとは思っていなかったですよ。こうなると日本がいちばん難しいかもしれませんね。なにしろ市場的には日本がいちばん厳しいですから。

――Xboxも当初は厳しいと判断されるわけですね。

原口　爆発的に……というわけにはいかないかもしれませんね。ただ、個人的にはXboxには大きな可能性を感じています。なにしろマイクロソフトさんには大きな背景があるわけで、万が一、戦略的に間違った道を選択したとしても、それを修正するだけの力があるわけです。

――何度でもやり直しがきくというわけですか。

原口　おそらくマイクロソフトさんも、Xboxには長期的な展望を考えているのではないでしょうか。

たとえば、Xboxに否定的な見解として「Xboxは大きすぎる」という意見が聞かれますが、半導体の技術が進歩すれば、サイズを小さくすることも可能なわけです。そして、マイクロソフトさんにはそれを実現できるだけの力があるんです。

だから、2月22日というのは、Xboxにとってひとつの通過点にしか過ぎないと思っています。このあいだ価格が発表されましたが、ある意味、価格がいくらかということは、当初の普及にはそんなに重要な要素ではないと思います。

――Xboxで期待していることは？

原口　ネットワークです。Xboxというのは、ハードディスクが標準装備されているということもあり、ネットワークゲームの開発に関しては、非常に魅力的なハードなのですが、ネットワークの環境が整備されさえすれば、いままでにない革新的なゲームが登場してくると思います。私はXboxでネットワークサービスが開始される日を"第二のロンチ"と呼んでいるのですが、いまからそれが楽しみですね。

執行役員　コンシューマー販売本部長

原口洋一



ナムコXboxラインナップ

NAMCO Xbox Line Up

ソウルキャリバー2

●発売日未定
●格闘アクション

全世界のゲームファンをうならせた対戦格闘の雄『ソウルキャリバー』がXboxで遊べる!!　家庭用最高のスペックを誇るXboxでその力をいかんなく発揮してほしい。



↑どこまでファンを驚かせてくれるのか……。画面は開発中のもの。

デッド トゥ ライツ(仮題)

●発売日未定
●アドベンチャー

ナムコオリジナルタイトル。現段階ではアクションアドベンチャーというジャンル以外の情報は明らかにされていない。北米での発売も予定されている。4本の中では開発はいちばん進んでいるとのことだが……。

名称未定

●発売日未定
●アクション

こちらもオリジナルタイトル。キャラクターが登場するアクションアドベンチャーとのことだが、ゲーム作りのうまいナムコだけに、新たなビッグブランド誕生の予感が……。年内にはお目見えする予定とのことだ。

リッジレーサー最新作

●発売日未定
●レース

言わずと知れた、ナムコ看板タイトルのひとつ。レースゲームの最高峰がXboxでどのような進化を遂げ、ポテンシャルを発揮するか興味深いところ。これまでのシリーズとは内容的に一線を画した作りになるようであるが……。

編集者のつぶやき　ファンがナムコに期待しているのは、ハードの性能をフルに発揮して、夢のようなゲームを実現してくれること。現時点では4タイトルとも"発売日未定"となっているが、「夏から秋にかけて皆さんのお手元にお届けできるのでは……」(原口氏)とのこと。ネット対応についても検討中のようだし、ナムコソフトのリリースされる日がXboxの"第三のロンチ"だったりして。4本以外にもタイトルは控えているようだし、今後のナムコから目が離せない。(古屋陽一)

Xbox ライセンス ストラテジー 8

フロム・ソフトウェア

標準装備されたハードディスクがもたらす新たなるゲームのかたち

プレイステーション2での開発が目立つフロム・ソフトウェアだが、Xboxに参入することを早くから打ち出した。はたしてそこには、どのような狙いがあるのだろうか？

Xboxの可能性とは？ ハードディスクがもたらすもの

──Xboxに参入を決められた理由はどのような点からですか？

神　ユーザー層という部分を考えてのことです。各ハードメーカーさんは否定されるかもしれませんが、ゲームキューブは低年齢層、プレイステーション2はライト層に、寄り気味なのに対し、Xboxはコアな層に受け入れられやすいハードだと思ったんです。うちのソフトは、わりとコアなユーザーさんに向けたものが多いですし、そういった意味では、やりやすいハードだと考え参入を決めました。もちろんスペック的にも魅力的だったというのもあります。

まだ使い切れているとは到底言えませんが、いままでのハードではできなかったことができていることは事実です。たとえば街の風景ひとつにしても、いままでは単なる風景でしかなかったものを、ビルひとつひとつを作り込むことができますし。ゲームそのものが変わってくるだろうという表現力の強さがあります。

ハードディスクが標準で装備されているという点も魅力です。ハードディスクをなんらかの形でゲームに組み込みやすいという点はいいですね。将来的にXboxでのネットが普及すれば、ハードディスクを活かしたシステムを構築しやすいと思います。また、ゲームシステム的にもやれることの幅が広がるのではないでしょうか。従来のメモリーカードではできなかったこと、たとえばリアルタイムにセーブをしながらゲームができる、なんてことはハードディスクがなければできないことですから。メモリーカードでセーブする場合は、フラグを立てて1かゼロかで判断するしかない。ハードディスクならば、それまでのデータをすべて数値で保存できるんですよ。それによってゲームの表現はずいぶん変わってくるのではないでしょうか。

──Xboxはネット対応ですが、力を入れていかれるのでしょうか

神　ネットは組み込んでいきたいと考えています。でも絶対にネット要素を組み込まなければ、とは考えていません。その要素が入ったらおもしろいものになるならば積極的に入れてはいきたいとは思っています。

──Xboxの海外市場をどのようにお考えでしょうか？

神　現状の市場を見ると、北米を意識しないわけにはいかないと思います。だからといって意識して作れるほど甘くないとも考えています。そういう意味では、自分が作るものを、自分の捉えかたでキッチリ作るしかないでしょう。こちらとしてはリサーチをしっかりやって、「これは北米向きだ」という風に強く意識はしていませんし、できないと思ってます。そういう方向性で作られたものは、概してちぐはぐな、プレイヤーにとって中途半端なものになるのではないでしょうか。まずは日本向けにしっかりとしたものを作って、海外に対しては、それから再びアプローチを考えるという方向性ですね。実際私の開発スタイルは、特定のターゲットを想定してゲームを作るわけではなく、自分の考え、イメージをゲームにして、それをプレイヤーに判断してもらうタイプだと思っています。

フロム・ソフトウェアが持つメーカーイメージとの接点

──夏発売予定の「叢-MURAKUMO-」のことを教えてください。

神　狙いはスピード感の表現ですね。スピード感を出すにはマップの広さが必要、マップの広さを実現するには描画性能が高くないといけない。なのでXboxで出そうということになりました。既存のハードでは難しかったこと、「背景としてのビル街ではなく、ビル街の中に入っていくというのを実現できるのでは?」と思って開発を始めましたが、これが大変で（笑）。限定された部分だけではなくて、目に見える部分の絵をすべて起こさなければいけないので……。ハイスピードでビルの中を抜けていくという最初のコンセプトの実現に向けて鋭意開発中です。ネットやハードディスクといろいろハード対応がありますが、「叢-MURAKUMO-」に関していえばスピード感の実現をメインに考えているので、そういう部分は考えていません。

──「ガイアブレード」のほうは？

神　基本コンセプトは地形です。地形を引っ張ったり押し込むことで自分の考える地形を作れるという点がメインになります。それに付随する形で、攻守に優れた地形を作って戦闘させようというのはありますが、やはりメインは地形の構築ですね。

──Xboxで発表されたタイトル以外の企画はあるのでしょうか？

神　企画は2本あります。低年齢層からライト層まで、さまざまな人たちに向けたゲームを作ってみたいというのはあります。でもやはりうちのテイストの中心体を考えると、コア層に向けたものが多くなっちゃうのかな（笑）。自分が作りたいもの、作れるものをゲームにするという考えからすると、Xboxはうちに向いているのかもしれませんね。

代表取締役
神 直利



Xbox License Strategy

フロムソフト・ウェアXboxラインナップ

FromSoftware Xbox Line Up

ガイアブレード

- 2002年発売予定
- リアルタイムシミュレーションRPG

舞台となるのは、無数の浮遊島が存在する世界。プレイヤーはそのひとつの島を自在に操り、有利なマップを作り上げ、各地を巡って敵対する勢力と戦闘する。フロム・ソフトウェアが持つイメージを覆す新機軸のゲームだ。

叢 -MURAKUMO-

- 今夏発売予定
- ハイスピード3Dメカアクション

汎用自立型ロボット"A.R.K.(アーク)"を操り、近未来の湾岸都市を守る警備チームの一員として、襲撃してくる敵を撃破せよ。渓谷、ビル街など、入り組んだ地形の中を飛び回るといった、ハイスピードバトルが展開される。



↑A.R.Kは、高性能を維持するために可動時間が決められ、戦略性が高められている。



編集者のつぶやき　標準装備されたハードディスクから生み出される新しいゲーム性っていったいなんだろう？　確かに巨大な記憶媒体を利用することにより、なんらかの新しさが生まれるのだろうなとお話を伺っていて思ったのだが、いまいち実感がわかない。こういう思い、以前にもしたことがある。ネットワークゲームのときだ。ネットワークゲームを初めてプレイしたときのおもしろさが、また体験できるのかな？（鈴木規匡）

コーエー

コーエーの看板タイトル『信長の野望』からXboxの機能を活かした『紅の海』(仮題)へ

看板タイトル『信長の野望』の最新作で他機種に先駆けてXboxに参入。技術力に定評のあるコーエーだけに、昨年タイトルが発表された『紅の海』(仮題)は、Xboxの機能を最大限に活かしたタイトルとなるのか？

Xboxという高性能なハードにチャレンジしたい

——コーエーのXboxにおける戦略をお聞かせください。

小松　我々は、PS2で技術力をアピールすることができて、会社のステータスといいますか、位置づけが変わったと思うんですよ。そこで新しいハード、高性能なハードに対して当然、前向きにチャレンジをしていきたい。Xboxというハードはプレイステーション2よりあとに発売されることから、性能のアドバンスがあると考えていますし、期待していますから、当然チャレンジしてみたい。我々のコンテンツを出して世に問うてみたいという意欲は強いですよね。

——ハードと同時発売に『信長の野望』を選ばれましたが？

小松　我々のいちばんメインとする、実績のあるソフトを投入して、我々のコンテンツを望んでいるユーザーの皆さんにアピールしたい。可能であれば、Xboxの発売と同時にリリースしたいと思っておりましたが、間に合ってホッとしています。そのさきにある『紅の海』では、一層の真価が問われるでしょう。

——Xboxオリジナルということで『紅の海』が、コーエーの技術力を見せる作品になると？

小松　プレイステーション2での『決戦』であり、『真・三國無双』と同じ位置づけが『紅の海』ということですね。『紅の海』で、これまで誰もやっていなかったことをやりたい。それが、何なのかということは、ファミ通Xboxさんで毎月毎月たっぷり書いていただきたい（笑）。Xboxは、それができるハードだと思いますし、やりたい。それを表現していきたいと切に思って2タイトルをXboxでリリースしていきます。

——今後の戦略はどのようにお考えでしょうか？

小松　ひとつは、非常にPCゲームと親和性が高いハードであると思っていますので、我々のPCのコンテンツが非常に乗り込みやすいわけです。ですからPCゲームの制作に影響を及ぼすかもしれないですね。我々はPCで制作したタイトルを、家庭用のゲーム機向けにアレンジしてリリースしています。それはつねにPCの大容量かつ高速というハードの下に家庭用ゲーム機があって、その限られた性能を意識して、我々はPC用ゲームを制作してきたんです。それが、PCの性能と変わらないXboxが出てくるという前提で考えると、我々のPCゲームの制作の幅が非常に広がってきますよね。また、そこからXboxに提供していける可能性も出てくる。もしかしたら逆になるかもしれない、Xboxがさきで、つぎにPCということもあるのかもしれない。我々の戦略にも幅が出てくる。そういう意味では、Xboxの重要性というのは非常に高いと思います。もうひとつが、ブロードバンド時代。どこからが本格的かはわかりませんが、今年からさまざまなタイトルが出てくると思うんです。その中で、Xboxの価値というか、役割というのは相当高いと思いますね。ユーザーの側から見たときに、HDも入っている、通信機能もあるという部分は他機種に比べても優位性があると思っています。

Xboxは非常に重要なハードであると思っています

——Xboxの可能性は高いということでしょうか？

小松　我々の基本的な考えかたからすると、各社のハードが捉えているユーザーの方の層があるじゃないですか？　ソニーさんのユーザー層と、任天堂さんのユーザー層は、またちょっと違いますよね。Xboxの層もたぶん違う層になるだろうと思うんですが、まだふたを開けていないのでわからない部分でもある。さらに、Xboxの日本のユーザーと、アメリカやヨーロッパのユーザーとの違いがどのように出てくるのか？　プレイステーションの日本のユーザーと、アメリカ、ヨーロッパのユーザーとの違いというのは、我々もある程度は認識をしています。けっきょくそのようなハードごとのターゲットの違いと、国内と海外での違い。これを見極めたうえで、我々のコンテンツのどれがどのハードにいちばん適しているのかということを考えていくようになるんでしょうね。

代表取締役社長
小松清志



——ワールドワイドな展開はどのようになるのでしょうか？

小松　よくXboxが「ワールドワイドに展開しやすい」という話を聞きますが、実際のところはまだわからないですよね。発売されて自分たちのコンテンツを投入していって、実際にユーザーの皆さんの反応を肌で感じたときにわかるんでしょうね。ただし、当社は海外での販売比率を3倍に引き上げるという戦略があります。そういう意味では、Xboxはアメリカで立ち上がっていますから、非常に戦略性の高いハードであると思っています。

——Xboxにはどのようなことを期待していますか？

小松　まずたくさん売れてほしいですね(笑)。昨年末日本もそうですが、海外でもハードの売上がよかった。それに併せてソフトの売れ行きもよかった。ハードとソフト、どっちが鶏で、たまごかっていう話はありますが、大きな市場に育っていただきたい。そのためには、もちろん我々も努力をして、Xboxの特徴を活かせるようなコンテンツを提供していきたいと思っています。

コーエーXboxラインナップ

KOEI Xbox Line Up

信長の野望・嵐世記

●2月22日発売予定
●シミュレーション

多くのファンに支持されている人気シリーズ最新作が、家庭用ゲーム機初登場。大きな特徴は、合戦シーンがターン制&2Dから、リアルタイム制&3Dに変更され、より激しい戦いが楽しめるようになったこと。

紅の海（仮題）

●2002年発売予定
●RPG

コーエーがXboxに向けて贈るオリジナルタイトル。詳細はいまだ謎に包まれている。コーエーの技術を駆使した壮大なドラマが描かれる。シブサワ・コウプロデュース。今後の続報に期待！



↑『信長の野望・嵐世記』。戦国の世を統一するため、外交や謀略をくり返す基本システム。登場武将は、シリーズ最高の1300人！

編集者のつぶやき　今回のお話では、まだ発売前というコトから、Xbox発売と同時にタイトルをリリースするなど、積極的な展開を考えているようだ。編集部としても昨年PS2で発売された『真・三國無双2』のような圧倒的なコーエーの技術力をXboxでも早く観たいところだ。それが『紅の海』になることは確実。早く情報を期待したいところだが、どうやら暑暖かくなってからの様子。そのときまでもう少しの辛抱だ！（コブラ小林）

Xbox
ライセンス ストラテジー ⑩

元気

Xboxと元気の得意な年齢層が合致「まさに、うちのためのハードだ！」

マイクロソフトから発売されるタイトルを含め、現在3タイトルを開発中の元気。ゲームハード機最初期の段階からマシンのスペックをフルに活かして、クオリティーの高いタイトルを準備するのはすでにドリームキャストでも実証済みだ。ハードメーカーにとってはこれほど心強い味方もないだろう。そんな元気のXbox発売に向けての戦略は？　元気のゲーム事業を取り仕切る、専務取締役・木村智治氏に話を伺った。

開発しがいのある環境 開発者にも人気のXbox

――現状Xboxでは3タイトルを開発されていますが、それを見てもXboxにはけっこう力が入っているように感じられますね。

木村　そうですね。スタッフのかなりの人数をXboxには割いています。ただ、実際のところ、うちに関して言えば、ハードに対するこだわりというのはあまりなくて、開発者が作りたいものを作らせているというのが現状なんです。逆に言うと、それだけXboxで作りたがる開発者が多いということなのですが……。開発者魂を刺激するというか（笑）、Xboxは開発しがいのあるハードみたいですね。

とはいえ、いくら開発者が「Xboxでゲームを作りたい！」と言っても、ハードのターゲットに合うソフト、合わないソフトというのはあるので、当然そのへんの調整は必要になりますが……。

――全社的にXboxに向けて、一気に盛り上がってきた感じですか？

木村　はい。Xboxのいちばん最初に関しては、かなり年齢層が高くなることが想定されますよね。20～30代くらい。それは、まさにうちのソフトの得意とする年齢層なんです。「まさにこれはうちのためのハードだ。絶対にやらなければならない」と思いましたね（笑）。もちろん、そこから幅広い層へ広げていく必要はありますが、まずはコアな部分を押さえるのは大切ですからね。

――そこで参入第一弾として2月28日に、『斬 歌舞伎』を予定されているわけですが……。

木村　『斬 歌舞伎』はもともとは北米でのXbox本体と同時発売を目指して開発したものなんです。開発はPS2用ソフト『剣豪』などでもおなじみのライトウェイト社担当によるものなのですが、「歌舞伎をモチーフにしたゲームというのもおもしろそうだね」というところから始まって、徐々に作りこんでいきました。

開発の者とも実際に歌舞伎を見に行ったのですが、非常におもしろかったですね。歌舞伎の演出はあまり知られていない面があるので、ゲームでも表現していけたらいいのかな、と思いました。今回の『斬 歌舞伎』では"格闘"という形式になっているのですが、あれはあれで独特の違ったジャンルになったのではないかと……。『斬 歌舞伎』が好評で、つぎの機会がありましたら、もっと歌舞伎テイストを推し進めた内容にしたいとは考えています。

――日本版では内容の変化などはありますか？

木村　開発スケジュールに比較的余裕がありましたので、かなり手を加えています。とくに"ストーリーモード"には力が入っておりまして、ほとんどボードゲームのノリになっています。4人対戦は燃えますよ。

ノウハウは溜まったし 今後もXboxは継続する

――そのあと『ファントムクラッシュ』、『MAXIMUM CHASE』と続くわけですが……。

木村　うちではロボットゲームとして、PS用『ベルトロガー9』を開発したのですが、あれを見て入社してきた者も多く「ロボットモノをやりたい」という開発の声が多いんです。それで、プロジェクトを立ち上げることにしました。

『MAXIMUM CHASE』に関しては、マイクロソフトさんとの共同プロジェクトなのですが、単純なレースゲームだったらつまらない、ということで、いろいろな要素を盛り込んでいるところです。

――それ以降となると？

木村　まだつぎは決まっていません。基本的には2月22日以降の状況を見てからの判断になると思いますが、3本を0本にしようとは思わないですね。せっかく3本開発してきてそれなりにノウハウも溜まってきているので、それを活かしたものを作りたいですね。Xboxは今後も続けていきますよ。

――最後に、Xboxに期待することはなんですか？

木村　とにかくたくさん売れてほしい（笑）。あと、開発サイドからすると、ネットワーク機能とハードディスクが装備された初めての家庭用ゲーム機になるので、新しいゲームへの道を開くハードとして大いに期待しています。時代の要請もありますし、うちでもネットワークという要素は外せないと考えています。ネットについては、具体的に弊社のこのゲームがネット対応になったらどうなるだろう、という形で開発スタッフが検証している最中です。近いうちにおもしろいものをお見せできると思いますよ。

専務取締役 セールスプロモーション担当

木村智治



Xbox License Strategy

元気Xboxラインナップ

GENKI Xbox Line Up

斬 歌舞伎

●2月28日発売予定
●格闘アクション

東海道五十三次を舞台にした格闘アクション。旅先の宿場での巡業争いという設定で、3対3のバトルが行われる。歌舞伎を模したユニークな世界観が魅力。日本版ではすごろく的な要素が加味されている。（➡P56）

ファントムクラッシュ（仮題）

●2002年発売予定
●シューティング

"スクービー"と呼ばれる陸戦兵器をモチーフにしたロボットシューティング。2031年の日本を舞台に"ランブリング"いう終わりなき戦闘ゲームがくり広げられる。"スクービー"を自由にカスタマイズできるのが特徴。



⬅スクービーは性能や武器などでカスタマイズ可能。



➡"光学迷彩"で姿を自由に消すこともできるのだ。

MAXIMUM CHASE

●2002年春発売予定　●アクション
（発売元：マイクロソフト）

「まったく新しいクルマゲームを！」をモットーに開発されている期待のカーアクション。追跡から逃れる"チェイスモード"と追手を打ち倒す"ガンシューティングモード"から構成されている。ハリウッド映画のテイストを盛り込んだストーリー展開も見どころのひとつ。（➡P58）

編集者のつぶやき

ハード登場最初期の段階から最高速度で走りつづける元気。開発主導でハードの選択をするという元気だが、かなりのスタッフがXboxでの開発を望んでいるという。元気のスタッフにとって、Xboxは開発心をくすぐるマシンのようだ。現状発表された3タイトル以外にもXboxでは予定しているとのこと。元気の優秀なスタッフによるすばらしい作品に今後も期待したいところだ。
（古屋陽一）

エックスプレゼント

Xpresent

本体と同時発売のソフトを各3名に！

いよいよファミ通Xboxも本格始動!!　今回は本体と同時発売のソフト5本を各3名にプレゼント！

1 幻魔 鬼武者

発売元：カプコン
ジャンル：アドベンチャー



←さらなる進化を遂げて「鬼武者」が帰ってきた。左馬介はどんな活躍を見せる？

2 エアフォースデルタII

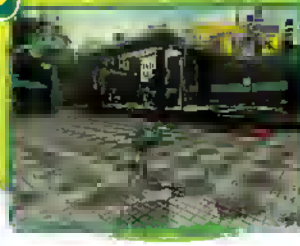
発売元：コナミ
ジャンル：シューティング



←世界の名戦闘機70機が白熱のドッグファイトをくり広げる。爽快感満点。

3 JSRF ジェットセットラジオフューチャー

発売元：セガ
ジャンル：アクション



←マンガディメンションがさらなる冴えを見せる。ストリートアクション。

4 DEAD OR ALIVE 3

発売元：テクモ
ジャンル：格闘アクション



←対戦格闘ゲームの雄がXboxで遊べるなんて、ボクらは本当に幸せ者。

5 ねずみくす

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクション



←ふわふわねずみアポロとその仲間が大活躍。群れアクションがかわいいでちゅう～。

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は3月30日発売のファミ通Xbox5月号にて発表させていただきます。

応募締切　2月21日(木)　当日消印有効

アンケートはがきのきまり

アンケートハガキの裏には，住所，氏名，電話番号，ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には，Xboxで購入予定のソフトや，希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を，濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると，機械が読みとれない場合があります。また，はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので，ご注意ください。マークシート以外の部分は，ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでおもしろかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.その他

4 あなたが持っているゲームマシンはつぎのうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.スーパーファミコン　2.NINTENDO64　3.ニンテンドーゲームキューブ　4.プレイステーション　5.プレイステーション2　6.PS one　7.セガサターン　8.ドリームキャスト　9.ゲームボーイ(カラー版含む)　10.ゲームボーイアドバンス　11.ワンダースワン(カラー版含む)　12.NEOGEOポケット(カラー版含む)　13.パソコン　14.とくになし

5 あなたがよく読む雑誌を教えてください。答えはいくつあってもかまいません。
1.週刊ファミ通　2.月刊ファミ通ブロス　3.ゲームウェーブDVD　4.アルカディア　5.Vジャンプ　6.ドリマガ　7.ゲーム批評　8.電撃王　9.電撃G'sマガジン　10.LOGIN　11.コンプティーク　12.少年ジャンプ　13.少年マガジン　14.少年サンデー　15.少年チャンピオン　16.ヤングマガジン　17.ヤングジャンプ　18.コロコロコミック　19.ニュータイプ　20.そのほか

6 Xboxのどの部分に魅力を感じますか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.グラフィック性能　2.ハードディスクの標準装備　3.5.1ch対応　4.ハイビジョン対応　5.DVD再生機能　6.ブロードバンド対応　7.ソフトラインナップ　8.そのほか

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 Xboxへの移植を希望するソフトを3つお答えください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※ご記入の内容により、弊社より商品のサービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

表1　今号の記事

1	創刊記念特大プレゼント	19	格闘超人-Fighting Super Hero-
2	ファミ通Xboxエクスプレス	20	MAXIMUM CHASE
3	Xboxハード徹底解剖!!	21	HALO
4	DEAD OR ALIVE 3	22	Jockey's Road
5	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	23	USマイクロソフトタイトルをチェック!
6	DOUBLE-S.T.E.A.L	24	Xbox広報！　ここだけの話
7	幻魔 鬼武者	25	Xboxライセンスストラテジー
8	新 歌舞伎	26	Xpresent
9	ねずみくす	27	全参入ライセンシーアンケート・Xbox意識調査
10	Project Gotham World Street Racer	28	Xbox International
11	天空-Tenku- Freestyle Snowboarding	29	Xbox周辺機器ガイド
12	式神の城	30	Xbox Online Now
13	ガンヴァルキリー	31	Xbox公式サイトXbox.jp通信
14	トライアングル・アゲイン	32	From Xbox Retail Maketing department
15	信長の野望 嵐世記	33	X Coming Soon
16	エアフォースデルタII	34	X Software Schedule
17	サイレントヒル2 最期の詩	35	付録　Xbox携帯用ストラップ
18	宮田敏幸インタビュー		

表2　購入予定ソフト

1	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	28	DEAD OR ALIVE 3
2	ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	29	デッド トゥ ライツ(仮題)
3	ESPN NBA 2 Night 2002	30	天空-Tenku- Freestyle Snowboarding
4	Innocent Tears	31	トライアングル・アゲイン
5	エアフォースデルタII	32	トランスワールドサーフ
6	F1 2002	33	ねずみくす
7	NBAライブ 2002	34	NEVERLAND SAGA
8	エクスチェイサー	35	信長の野望 嵐世記
9	GAIA BLADE	36	ハイパースポーツ2002WINTER
10	格闘超人-Fighting Super Hero-	37	パンツァードラグーン最新作(仮題)
11	ガンヴァルキリー	38	ピストロ・きゅーぴっと
12	機甲兵団J-PHOENIX+	39	ブレイン・ボックス(仮題)
13	Kingdom Underfire II	40	Project Gotham World Street Racer
14	紅の海 ゆけ！紅のかなたへ……(仮題)	41	PHANTASY STAR ONLINE(仮題)
15	幻魔 鬼武者	42	ファントムクラッシュ(仮題)
16	サイレントヒル2 最期の詩	43	HALO
17	新 歌舞伎	44	マジデスファイト!
18	THE HOUSE OF THE DEAD 3	45	マッドダッシュ レーシング
19	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	46	MASTER SLAVE
20	式神の城	47	MAXIMUM CHASE
21	実況ワールドサッカー2002	48	ミストIII エグザイル
22	Jockey's Road	49	叢-MURAKUMO-
23	真・女神転生 On line(仮題)	50	METAL DUNGEON
24	segaGT2002(仮題)	51	リッジレーサー最新作
25	ソウルキャリバー2	52	RUNE BRID
26	DOUBLE-S.T.E.A.L	53	RELICS
27	ディノクライシス3(仮題)	54	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン

全参入ライセンシーアンケート実施!!

Xbox意識調査

いよいよ発売を間近に控え、Xboxに対する興味はいやがうえにも高まるばかり。そこで編集部では発売直前企画として、一大アンケートの実施を決定！　ゲームメーカーや流通関係者、ユーザーを対象に、Xboxに対する意識調査を行うことにしたのだ。アメリカから海を渡ってやってくる[illegible]な箱は、日本に何をもたらすのか？　[illegible]で、Xboxのいまを丸裸にしちゃうぞ。

主要参入ライセンシー一覧
(1月20日現在・五十音順)

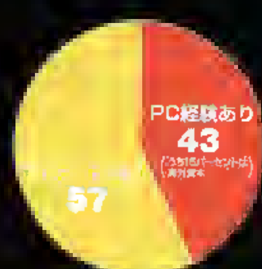
アークシステムワークス株式会社
株式会社アートディング
株式会社アーテル
アイディアファクトリー株式会社
アイドス・インタラクティブ株式会社
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
株式会社アクアシステム
[illegible]
株式会社アジェンダ
株式会社アスク
株式会社アストロール
株式会社アトラス
株式会社イーフロンティア
イマジニア株式会社
インターナショナルカードシステム株式会社
インターレックス[illegible]
インフォグラム ジャパン株式会社
株式会社ウインキーソフト
株式会社エスアイエス：プランニング
[illegible]・アイ・シー
NTTコ[illegible]ウェア株式会社
エレクト[illegible]ニック・[illegible]クウェア株式会社
株式会社エンターテイ[illegible]・ソフトウェ[illegible]・パブリッシング
オメガ・ミコット株式会社
加賀テック株式会社
株式会社角川書店
株式会社カプコン
株式会社キッド
株式会社クールキッズ
株式会社クールネットエンタテインメント
株式会社クライマックス
グラフィック[illegible]
[illegible]ーバル・A・[illegible]タテインメント
株式会社ゲームオン
元気株式会社
株式会社[illegible]スタジオ
株式会社[illegible]
株式会社コー[illegible]
コト[illegible]株式会社
コナミ[illegible]ティン[illegible]株式会社
株式会社サクセス
[illegible]電子株式会社
株式会社ジェイ・ウイング
株式会社ジェー[illegible]ビー
株式会社ジャパ[illegible]コーポレーション
[illegible]翔泳社
[illegible]パイク
株式会社[illegible]
ソフ[illegible]ジャパン株式会社
株式会社ソン[illegible]ックス
[illegible]ジャパン株式会社
株式会社タイトー
株式会社タカラ
株式会社拓洋興業
株式会社ダズ
株式会社データム・ポリスター
テクモ株式会社
株式会社デジ[illegible]ドリーム
株式会社ドラス
ナツメ株式会社
株式会社ナムコ
株式会社ネクステック
株式会社ハイウェイスター
株式会社ハドソン
株式会社ハムスター
株式会社バンダイ
パンタグラム株式会社
株式会社ビクターインタラクティブソフトウエア
有限会社ヒットメーカー
株式会社ブロッコリー
株式会社フロム・ソフトウェア
株式会社ぶんか社
ボーステック株式会社
株式会社毎日コミュニケーションズ
株式会社マイビック
株式会社ミン・エンタテインメント
株式会社メディアエンタテインメント
株式会社[illegible]エンターブレ[illegible]
株式会社[illegible]

DATABOX

Xbox参入ライセンシーの傾向と対策

参入ライセンシーのなかで目を引くのが，PCソフトの開発経験のあるメーカー。セガやコーエーなど，家庭用とPCの両方で開発しているメーカーも含めると，全体の5割近くがPC経験メーカーとなる。これは，家庭用ゲーム機という市場にあっては，きわめて異例なことといえるだろう。中には，もともとPCの開発をしていたのだが，マイクロソフトがXboxを発売するからということで，家庭用ゲーム機の市場に飛び込んできたメーカーもある。ゲームファンにはあまりなじみのない会社名がけっこう見られるのもそのためだ。

また，PC経験のあるメーカーに，海外資本が多いのも特徴といえるだろう。こうした傾向は，いままでの家庭用ゲーム機ではあまり見られなかったことだ。こうした傾向が新しい流れを生むかも。



※数値はパーセントです。

意識調査① メーカー編



現在マイクロソフトとXboxのライセンシー契約をしているメーカーは80社以上。もちろん全部のメーカーがXboxのソフトを開発しているわけではないけれど、今回は、すべてのメーカーを対象にアンケート調査を実施。ソニー・コンピュータエンタテインメントでもない、任天堂でもない、マイクロソフトという独自の文化が作り上げるXbox王国の実態は？　（有効回答数・51）

Q1.Xboxに参入した理由は？

おおかたの予想どおり"ハード性能"がトップに。現時点では、Xboxは間違いなく家庭用で最高のスペックを誇るゲーム機なわけで、その点では、開発者の血がたぎるのかも。2位の"開発のしやすさ"と合わせて、Xboxというハード自体の人気を裏付けるものとなった。PCとの親和性が4位なのは、PCメーカーが多いことを考えると当然の結果か？

将来性	23
ハード性能の高さ	26
ブロードバンド対応	20
開発のしやすさ	23
PCとの相互移植のしやすさ	20
マイクロソフトの製品だから	2
マイクロソフトの各種サポートが魅力的	3
海外市場での強さ	16
マルチプラットフォーム戦略の一環として	19
そのほか	6

（複数回答可能）

Q2.Xboxで注目している点は？

"注目している点は？"との設問には、何をわかりきったことを聞くんだというばかりに、全部の項目にチェックをつけるメーカーもあった。ハードディスク搭載やブロードバンド対応など、Xboxは見どころ満載のハードということなのだろう。一方で、もうひとつのウリである5.1ch対応に対する評価はかなり低かった。いまひとつピンとこないのかも。

グラフィック性能	31
ハードディスク搭載	33
ブロードバンド対応	33
5.1chサラウンド対応	7
HDTV対応	4
そのほか	3

（複数回答可能）

Q3.今後のハード競争は？

Xboxの登場により気になるのが、今後のハード間の競争。いっそう熾烈になることが予想されるのだが……。いったいメーカーは現時点でそれぞれのハードをどう思っているのか？　ここでは、年末の段階での主要ハード5機種の売上を、"日本"と"ワールドワイド"の2地域に分けて、順位で予想してもらった。なおポイントは、1位は5点、2位は4点…と言うかたちでカウントした。

その結果は一目瞭然、PS2の独走となった。メーカーにとって、やはりPS2の牙城は堅固に見えるようだ。そんななか、Xboxもかなり大健闘。とくに海外では2位に予想されるなど、高い評価。やはり北米での好評ぶりが好印象だったのかも。

日本での販売予想

Xbox	109
PS	87
PS2	240
GC	144
GBA	163

ワールドワイドでの販売予想

Xbox	152
PS	76
PS2	230
GC	130
GBA	137

※表内の数値はアンケート結果をポイントに換算しています。（1位…5、2位…4、3位…3、4位…2、5位…1）

Q4.Xboxがハード競争で勝ち残るためには？

Xboxがハード競争で生き抜くためには何が必要なんだろう？　それを単刀直入に聞いてみたのが、このQ4だ。その答えも単純明快。多くのメーカーの方が質量ともにソフトラインナップの充実を挙げていた。そのなかでもとくに多かったのが、いわゆる"キラーソフト"の発売。やはり、どのハードでもソフト戦略は最優先事項のようだ。

Xboxらしいといえるのが、"ネットワーク戦略を明確にする"という意見。実際のところ、Xboxのネットワーク機能に期待する声は、メーカー、ユーザーともに多い。ハード発売と同時にネットサービスが始められないことに対して、不満を感じるメーカーもあった。

おもな意見

良質なソフトのリリース	17
ソフトの数をそろえる	10
ネットワーク戦略を明確にする	9
本体価格の値下げをする	7
サードパーティーの取り込み	6
ゲーム機以外の付加価値をつける	6
サポート体制を充実させる	5

Q5.現在開発中のXboxタイトルは？

本体と同時に12タイトルが発売され、現在60タイトル以上が控えているXbox。タイトルに関してはかなり恵まれているように見えるXboxだが、やはりつぎの展開が気になるのが人情というもの。そこで編集部では、企画段階のものも含め、現在何タイトル開発中か、各メーカーに聞いてみた。

その結果は驚くべきことに、つぎからつぎへと開発中のタイトルが飛び出してきたのである。その数なんと50タイトルあまり!! それらのタイトルの詳しい紹介は次回以降の楽しみにとっておくとして、ここではジャンルだけでもお教えしておくことにしよう。

右の表をご覧いただければおわかりになるように、シミュレーションやRPGをはじめとして、バラエティーに富んだジャンルが出揃っているのだ。もちろん、ここで紹介したのが、Xbox開発段階のすべてのソフト、というわけではない。むしろ氷山の一角ではないか、という印象すら抱くほどだ。これならXboxに期待するなというほうがムリだね。

ジャンル	本数
アクション	7
アドベンチャー	5
シミュレーション	9
RPG	6
アクションRPG	3
ネットワークRPG	3
シミュレーター	2
3Dシューティング	1
パズル	2
ボードゲーム	6
不明	7

Q6.Xboxでソフトを開発しない理由は？

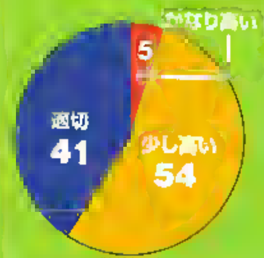
多くのメーカーがXboxでソフトを開発中だ。とはいえ一方で、ライセンシー登録は結びながらも、あえてXboxでの開発を見合わせているメーカーがあるのも事実。そこで、現在開発0本というメーカーにその理由を聞いてまとめたのが、下のグラフだ。もっとも多い答えは"企画検討中のため"というものだが、ファンにとって気になるのは、"マイクロソフトの戦略が不透明なため"や"オンラインサービスの詳細が不明なため"という答え。マイクロソフトの先行きが不透明な点を不安に思うメーカーも見られるようだ。



DATABOX

Xboxは高いのか？ 安いのか？

Xboxは高いのか、それともそうではないのか？ ここでは、メーカーと流通、そしてユーザーに対して行った価格に対する意識調査をまとめて紹介することにしよう。立場が異なれば、それぞれの考えかたも異なるようで……。ちなみに、本体の価格を評価する際に、「適切ではない」、という判断をした方には、あわせて「いくらだったら適切だと思うか？」という設問に答えてもらうことにした。



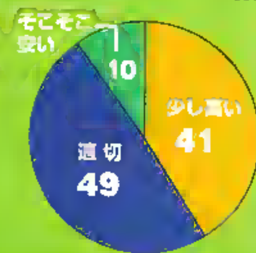
※数値はパーセントです。

メーカー

Xboxを"高い"と感じているメーカーは、"かなり"と"少し"を合わせて6割近く。これは3者の中ではもっとも高い比率だ。ソフトメーカーは、ハードの値段は安ければ安いほうがいいということか。適切と思う価格の平均は28169円だった。

流　通

5割近くが"適切"と答えているということは、流通はある程度この価格設定には納得しているということだろう。ハードを売ってもマイクロソフトには利益が出ない、ということを考慮しての判断なのか？ ちなみに、適切だと思う価格の平均は29889円。



※数値はパーセントです。



※数値はパーセントです。

ユーザー

全体的に金額に対する評価がバラけていたユーザー。適切だと思う金額が20000円未満から50000円以上までと、大きな幅を見せたのも特徴だ。とはいえ、適切だと思う価格の平均値は30687円と、3者の中ではいちばん高かったのだ。

結　論

誰もが意識せざるを得ないのが、やはりPS2の価格。多くの方がXboxの適切な価格として29800円をあげたのもムリのないところ。一方で、ハードディスク搭載で34800円というのは、確かにリーズナブルな価格。34800円は高めだけど心情的には納得できる価格といったところか。

Xboxに期待すること<メーカー編>

「ゲーム業界の活性化を図ってほしい」。Xboxに期待する、もっとも多くの声だ。昨年末から今年にかけて、ゲーム市場が若干好調だったとはいえ、以前として先行きは不透明だ。そんななか、新ハードとしてのXboxにかける期待は大きい。

一方で、"活性化"とは、頭打ちとなった感のあるゲーム内容に対する打開への期待も込められているのだろうと思う。具体的にいうと、それはハードディスクであり、ブロードバンドへの対応だ。これらのシステムを得て、日本の優秀なクリエーターがどのような革新的なゲームを制作してくれるのか、非常に楽しみである。とくにメーカーが期待しているのがネットワークだ。

「ネットワークゲームに特化した洗練されたプラットフォームを望みます」（バンタグラム/趙哲熙氏）、「いままでにないような敷居の低いネットワークゲームの展開」（A社）との声があることからもわかるとおり、Xbox→ネットワーク→市場&ゲーム内容両面での活性化という図式ができあがっているのだ。

とはいえ、マイクロソフトの家庭用ゲームに対する本気度を疑問視する声もあったことをここに付け加えておく。「少なくとも3年はハードを続けてほしい」（B社）というのは、多くの共通した意見だろう。ネットワーク事業を地道に続けていくことができるか？ 派手に登場したXboxだが、一見地味に見えるそうした活動こそが、成功のカギを握っているようだ。

意識調査② 流通編

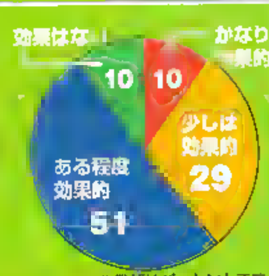


"ソフトを売る"ということが商売であるために、いちばんゲームに対してシビアなはずの流通関係者。彼らはXboxの登場をどのように考えているのだろうか。ファックスにてアンケートを行ったところ、多くのご協力をいただくことができた。その結果からは「Xboxには期待したいのだけれど……」という流通関係者の微妙な声が聞こえてくるような気がした。　（有効回答数・102）

DATABOX

ズバリ！　限定版"Xbox Special Edition"は売れるのか？

特別限定仕様に対して、流通関係者に質問をぶつけたところ、いささか冷ややかなお答えが……。しかも、同じ問いをユーザーにぶつけたところ、なんと7割近くの人が「興味なし」。しかし、購入希望者に限定すると、じつに8割近くがスケルトンに興味を持っているという結果が。ファンへのアピールには成功したと言えそうだ。

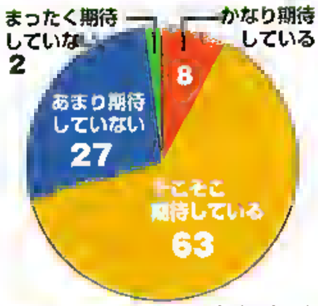


※数値はパーセントです。

理由　「スケルトンフームはほとんど去[illegible]ている」C社・「限定版という言葉にはユーザーの方は弱い」D社・「うちでは問合せのほとんどが特別限定仕様に関するものです」E社

Q1.Xboxにはどの程度期待していますか？

"かなり"と"そこそこ"を合わせて7割以上もの流通関係者が、Xboxには期待を寄せていることがわかった。新ハードの登場、という要素を差し引いたとしても、この数字はかなり高いといっていいのでは？　異業種からの参入であるという新鮮さと、それが世界でも有数の企業であるマイクロソフトという安心感とがあいまって、このような高い支持を得たように思う。



※数値はパーセントです。

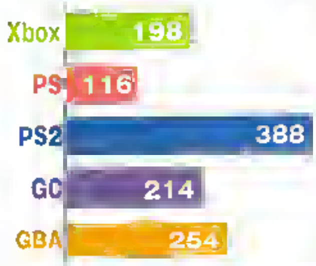
Q2.Xboxで期待するタイトルは？

『DEAD OR ALIVE 3』の圧勝!!　ある程度予想されたこととはいえ、2位以下との差には驚くばかりだ。それだけ流通関係者の注目が『DOA3』に集中しているということなのだろうが、ほかのタイトルが寂しいような気が……。そんななか目立ったのが『ガンヴァルキリー』。ほかのタイトルが続編や移植作であるのに対し、オリジナルタイトルでここまで注目を集めるのは立派。流通関係者も目のつけどころがシャープだ。

順位	タイトル	メーカー	票数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	60
2	幻魔 鬼武者	カプコン	18
3	ガンヴァルキリー	セガ	8
4	エアフォースデルタⅡ	コナミ	6
5	信長の野望 嵐世記	コーエー	5
5	ファンタシースターオンライン	セガ	5

Q3.今後のハード競争は？

メーカーに対してと同じように、流通関係者へも今後のハード競争に関する質問をぶつけてみた。その結果は左にあるグラフのとおり、ほぼメーカーに対しての結果と同じものになった。①PS2、②ゲームボーイアドバンス、③ゲームキューブ、④Xbox、⑤PS1という順位だ。割合でいえば、若干流通関係者のほうが、Xboxに対する支持は高いようだが……。とはいえ、新しいハードなのだから先が読みづらいのは当たり前のこと。本当に大切なのは、今後この支持をいかに高めていくかということだろう。



Q4.Xboxがハード競争で勝ち残るためには？

流通関係者は、Xboxがハード競争を勝ち抜くためにはどうすればいいと考えているのか？　その答えはメーカーとほとんど同じ、「ソフトしだい」というものであった。「有名タイトルを！」といった、よりダイレクトな意見も聞かれた。ソフトのリリースが即効性のあるものだとすれば、長期的な視野に立ったのが「ハードの違いをアピールする」というものだ。せっかくの機能をどこまで協調できるかが、勝負のわかれめになる。

Xboxに期待すること＜流通編＞

「Xboxがどの程度受け入れられるか、なかなか読みづらい」とは、流通関係者に聞いた言葉だ。実際、Xbox本体に関しては初めてのことが多いだけに（マイクロソフトの参入、ハードディスクの搭載など）、ある程度はムリのないところなのかもしれない。

期待したいが期待しきれないXbox。それは「まだ海のものとも山のものとも言えない状態なので、最初でどれだけ動いてくれるか期待します」（トップカメラ本店/佐藤氏）とのコメントに象徴される。ここでもし大きな流れがあれば、市場がXboxに傾いていくのではないか、そんな予想も容易に成り立つのだ。ビジネス的には、PS2陣営による独占を誰も望んではいないのだから。

なかには「ゲーム業界をにぎやかにさせる一役者になってもらえば、売れなくてもオーケー」（F社）という、少し距離感のある意見もあるが、専門誌に関わる者としてはいささか複雑な思いだ。

さて、そんな流通の期待もアツイXboxに求められているのは"PS2との差別化"。実際、弱年層に強い任天堂に対して、PS2とXboxはターゲットとなる年齢層が重なるのではないかと見られている。差別化を図るためのカギを握るのは、やはりネットワーク。となると、Xboxにとって勝負となるのはネットワークサービスの本格化する夏以降なのかも。流通はXboxに、「新しい客層がくること」（プラネット四街道店/土屋氏）を求めているのだ。

※今回のアンケートでは、以下の流通様にご協力いただきました。北海道 TVパニック戸倉店、長野県 ビッグスポット松本店、千葉県 プラネット四街道店/土屋氏、愛知県 トップカメラ本店/佐藤氏、三重県 明愛社TVパニックF1マート笹川通り店、奈良県 ニノミヤ遊々館、滋賀県 ゲームプラザ元気302、広島県 デオデオ 情報家電事業部/山[illegible]

意識調査③ ユーザー編

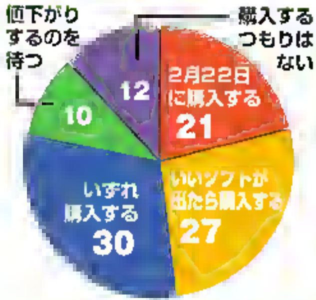


最後に、ゲームにもっとも親しんでいるユーザーの声に耳を傾けることにしよう。まずはじめにお断りしておくと、今回のアンケートはファミ通DCのメルマガに登録してくださったユーザーの方を対象に行ったもの。その点、一般を対象とするよりも、若干セガ（ゲーム）ファンよりの意見になっていることをご了承いただきたい。

（有効回答数・121）

Q1.Xboxを購入する予定は？

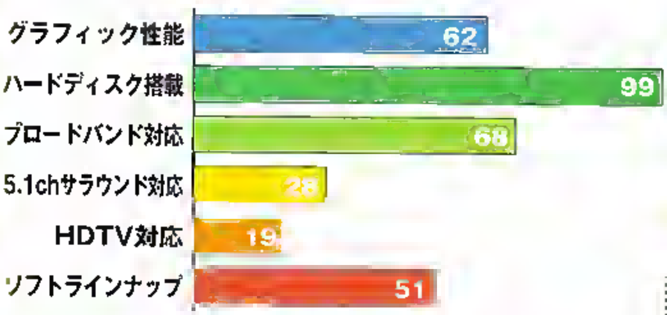
ドリームキャストがなくなったいま、多くのセガファンがXboxに流れるだろうと言われている。その答えがこれ。"発売日に購入する"が20パーセント以上というのは、かなり高い数字では？　いずれにせよ、ソフト次第ではXboxを購入してもいいというユーザーが90パーセント近くを占める。やはりゲームファンにとってXboxはかなり魅力的なゲーム機のようだ。



※数値はパーセントです。

Q2.Xboxで注目している点は？

ユーザーはXboxのどこに注目しているのだろうか。その答えを見ると、意外なことに"ハードディスクの搭載"がもっとも多くの票を集めた。ユーザーもハードディスクに新たなる可能性を感じているようだ。逆に、いまひとつ票が伸びなかったのが、"5.1ch対応"。家庭でなかなか楽しみづらいということもあって、いまひとつピンとこなかったようだ。



DATABOX

Xboxを購入予定の年齢層は？

Xboxを購入する年齢層はどれくらい？　そこでアンケートに答えてくれたユーザー全体の平均年齢と、「Xboxを購入する」と答えたユーザーの平均年齢を割り出したところ、興味深い結果が。全体の平均が26.7歳だったのに対し、購入する人の平均は30.16歳だったのだ。やはりハードの価格が高いため、購入層の年齢も高くなるのかも。

Q3.Xboxで期待するタイトルは？

ここでも1位はやっぱり『DEAD OR ALIVE 3』。並み居るセガソフトを押しのけての1位はさすがと言うべきだろう。逆に、セガファンだからということを差し引いても驚きなのが、3位に入った『パンツァードラグーン最新作』（仮題）。サターン往年の名作がこうしてアツイ支持を得るのは、コアなファンを呼び込むという意味からも、Xboxにとってありがたいことなのでは。

それにしても、流通の期待するタイトルとの違いは鮮やかだ。とくに極端なのが『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』。なぜこうも、期待度に違いが出るのか……。

順位	タイトル	メーカー	票数
1	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	40
2	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	31
3	パンツァードラグーン最新作	セガ	31
4	ファンタシースターオンライン	セガ	17
5	真・女神転生 On line（仮題）	アトラス	15

参考　期待するメーカー

順位	タイトル	票数	順位	タイトル	票数
1	セガ	87	5	フロム・ソフトウェア	3
2	カプコン	7	7	スマイルビット	2
3	コナミ	5	8	元気	2
4	アトラス	4		マイクロソフト	2
5	ナムコ	3		SEGA-AM2	2

Q4.Xboxに参入してほしいメーカーは？

順位	メーカー	票数
1	エニックス	19
2	スクウェア	19
3	チュンソフト	6
4	ゲームアーツ	5
5	日本ファルコム	4
	トレジャー	4
7	NECインターチャネル	3
	任天堂	3
	ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ	3
	スーパーワープ	3

Xboxに参入してほしいメーカーでは、図らずもエニックスとスクウェアが同票でトップとなった。きわめてまっとうな結果となってしまったわけだが、やはりファンにとって『ドラクエ』や『FF』といったブランドは大きいようだ。健闘したのは3位に入ったチュンソフト。確かにすぐれた開発力を誇るチュンソフトが、究極のゲームマシンXboxでゲームを開発したらどのようになるか、興味深いところではあるが……。

Xboxに期待すること＜ユーザー編＞

新しいハードの登場は、いつも僕らをワクワクさせてくれるもの。とはいえ、条件付きながらも90パーセント以上のユーザーがXboxに興味を持ってくれているのは驚くべきことだ。ユーザーがXboxに望んでいるのは、やっぱり"業界の活性化"。どんなスゴイビジョンを見せてくれるか、異国の地から来たマシンに興味津々なのだ。その大きな期待に応えること、それがXbox成功のカギを握っているように思う。一方で、早くも本体が発売されるまえから、小型化や値下げ、倫理規制の緩和などの注文も多い。それらのリクエストにどれだけ答えていけるかも、今後は必要になってくるかもしれない。

氏、鳥取県 ミュージックマートケーズデンキ鳥取店、鳥取県 遊コンポ子店/小坂氏、徳島県 ニュースピート沖浜店、愛媛県 ソフトワールドグランド/滝水氏、福岡県 トイボーイ平尾店 佐賀県 ベストソフトタウン佐賀大和店/原氏、熊本県 遊ING桜木店/深水氏、大分県 TVチャンプ分店/石津氏、…… ルート志比店/良平氏ほか多数

［海外Xbox事情］
Worldwide Xbox ［Vol.01］

北米の11月15日に続いて欧州は3月14日発売。全世界のXbox情報をお届けだ!!

400社以上参入、150本が年末までに発売!!

パソコン界の超巨人、アメリカのマイクロソフトから生まれたXboxは当然海外でも強く、またPCゲームメーカーの参入も多い。マイクロソフトの発表によれば、全世界ですでに400社以上が参入し、150本以上のソフトが年末までに発売されるという。実際、編集部の独自調査でも約340社・270本以上を確認している。このコーナーではファミ通ならではの海外コネクションや駐在員、現地取材を駆使して、世界中の最新情報を毎号レポートしていくぞ。



⬅1月に発売されたばかりのもっともカッコいいアメフトゲームと名高いセガの『NFL 2K2』。スポーツものの充実もアメリカならでは。

From USA

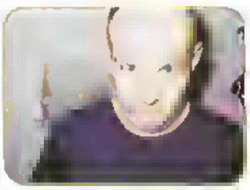
日本版コントローラー支持者はアメリカにも多い



現地専門誌編集者コラム

Frank O'Connor アメリカのオフィシャルXboxマガジン・エグゼクティブエディター。欧米のオフィシャルマガジンには毎号体験版ディスクが付属。

アメリカのゲーム機ユーザーは、日本のソフトやハードが大好きだ。Xboxはご存じのとおりアメリカ生まれで『HALO』や『Project Gotham』といったすばらしいアメリカとヨーロッパのソフトとともに誕生した。しかし現在アメリカのファンは日本のゲームを待ち焦がれている。とくにXbox版『メタルギアソリッド』の新情報が切望されている（コナミ参入時に発表されたこのソフトは、いまもホームページに載っているのだ!!）。日本のXboxコントローラー（コードネーム：アケボノ。アメリカ版はデューク）ですら、コンパクトで軽量だからと、熱烈な支持者がいるほど日本信者は多い。確かに日本のソフトはすばらしいが、と同時にぼくは日本のファンにもXboxとアメリカのゲームを受け入れてほしいと思う。とくに『HALO』の斬新な操作感や設定は、日本でこれまでまったく人気のなかったジャンル＝1st Person Shooterの火付け役になるかもしれない。また『SSXトリッキー』や『Blood Wake』といった北米タイトルは、日本でもなじみのあるジャンルにアメリカンテイストを加えた期待作なので、機会があればぜひトライしてみてほしい。



➡フランクは『ソウルキャリバー2』オンライン日米決戦を切望しているが…!?

From UK

SF映画『遊星からの物体X』のXbox版に注目!!



現地専門誌編集者コラム

James Ashton イギリスのオフィシャルXboxマガジン編集長。発行元のFuture Networkはロンドンの西、古代ローマの共同浴場で世界遺産の街・バースにある。

ヨーロッパではXboxは3月14日に発売される。イベントで一般のゲーマーがXboxを体験してから、その期待は高まっている。人気があるのは同時発売が決定した『HALO』をはじめ『Project Gotham』や『DEAD OR ALIVE 3』だ。『Wreckless（DOUBLE S.T.E.A.L）』や『アンリアル　チャンピオンシップ』も人気が高い。もちろん日本のXboxのラインナップはすでにイギリスのゲーマーに羨望の的となっている。『ジェットセットラジオフューチャー』『ソウルキャリバー2』『シェンムー2』……。そしてコナミのサッカーゲームはイギリスでも世界一と最高の評価を受けているから、高性能なXbox版もとても期待されている。イギリス製のゲームではBig Blue Boxが開発しているRPG『Project Ego』がすばらしい。これが発売されたら、すべてのXboxユーザーが買うことになるに違いない。Computer Art Worksが開発している有名なSFホラー映画『The Thing（遊星からの物体X）』もおもしろくなりそうだ。そしてパソコン版も大好評なサッカー経営シミュレーションの『Championship Management』も確実に売れるだろう。ゲーム業界の既存のバランスが崩される日は近い。



⬅いまや古典的SFホラー映画の名作『遊星からの物体X』がXboxで蘇るのだ。

世界は広いぜ!!

現在日本での発売予定がないものでお勧めといえば『マックスペイン』。パソコンからの移植だけれども操作性もよく、映画『マトリックス』のような刑事アクションが楽しめる。『オッドワールド』も少しクロイけれどグラフィックの美しさは出色。実際は英語もそれほど難しくはない。そしてなんといっても『トランスワールドサーフ』。海の表現は本当にスゴイ。早く日本での発売が決まってほしいところだ。御質問・御要望も待っていますのでよろしく!!

北米発売済み全Xbox用ソフト

ゲーム名	ジャンル	北米発売日	北米発売元	開発	[illegible]	備考
4x4 Evo 2	オフロードレース	11月15日	Take Two Interactive	TERMINAL REALITY	アメリカ	
AirForce Delta Storm	フライトシューティング	11月15日	コナミ	コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ	日本	※1
Cel Damage	カーアクション	11月15日	Electronic Arts	PSEUDO INTERACTIVE	カナダ	
Dark Summit	スノーボードアクション	11月15日	THQ	radical entertainment	カナダ	
DEAD OR ALIVE 3	格闘アクション	11月15日	テクモ	テクモ	日本	※2
Fuzion Frenzy	多人数プレイアクション	11月15日	Microsoft	BLITZ GAMES (Interactive Studios)	イギリス	
HALO	3Dシューティング	11月15日	Microsoft	Bungie Studios	アメリカ	※3
Mad Dash Racing	アクション	11月15日	EIDOS INTERACTIVE	Crystal Dynamics	アメリカ	※4
Madden NFL2002	アメリカンフットボール	11月15日	Electronic Arts	Tiburon Entertainment	アメリカ	
NASCAR Heat 2002	レース	11月15日	Infogrames	MONSTER GAMES,Inc.	アメリカ	
NASCAR Thunder2002	レース	11月15日	Electronic Arts	Tiburon Entertainment	アメリカ	
NFL Fever 2002	アメリカンフットボール	11月15日	Microsoft	Microsoft	アメリカ	
NHL Hits 2002	アイスホッケー	11月15日	Midway	Black Box Games	カナダ	
Oddworld: Munch's Oddysee	アクション	11月15日	Microsoft	Oddworld Inhabitants	アメリカ	
Project Gotham Racing	レース	11月15日	Microsoft	Bizarre Creations	イギリス	※5
Shrek	アクションアドベンチャー	11月15日	TDK Mediactive	Digital Illusions(DICE)/Sandbox Studios	スェーデン	
Test Drive Off Road・Wide Open	オフロードレース	11月15日	Infogrames	Angel Studios	アメリカ	
Tony Hawk's Pro Skater 2x	スケードボードアクション	11月15日	Activision	Troyarch/Neversoft	アメリカ	
Transworld Surf	サーフィン	11月15日	Infogrames	Angel Studios	アメリカ	※6
Amped: Freestyle Snowboarding	スノーボードアクション	11月18日	Microsoft	Microsoft(Salt Lake Studio)	アメリカ	※7
ARCTIC THUNDER	レース	11月16日	Midway	Midaway	アメリカ	
F1 2001	FIレース	11月19日	Electronic Arts	Visual Sciences	イギリス	※8
NBA LIVE 2002	バスケットボール	11月19日	Electronic Arts	EA CANADA	カナダ	※9
KABUKI WARRIORS	格闘アクション	11月21日	Crave Entertainment	ライトウェイト	日本	※10
Azurik・Rise of Perathia	アクションアドベンチャー	11月27日	Microsoft	Adrenium Games	アメリカ	
STAR WARS STARFIGHTER SPECIAL EDITION	3Dシューティング	11月27日	Lucas Arts	SECRET LEVEL	アメリカ	
Dave Mirra Freestyle BMX 2	BMXアクション	11月28日	Acclaim	Z-Axis	アメリカ	
The Simpson's ROAD RAGE	カーアクション	12月 4日	Electronic Arts	radical entertainment/Fox Interactive	カナダ	
MX 2002 Featuring Ricky Carmichael	BMXアクション	12月 5日	THQ	Pacific Coast Power and Light Company	アメリカ	
NHL 2002	アイスホッケー	12月10日	Electronic Arts	EA CANADA	カナダ	
MAX PAYNE	アクションアドベンチャー	12月11日	Take Two Interactive	REMEDY/3D REALMS/Neo Software	フィンランド/アメリカ/オーストリア	
SSX Tricky	スケートボードアクション	12月11日	Electronic Arts	EA CANADA	カナダ	※11
BATMAN VENGEANCE	アクションアドベンチャー	12月19日	Ubi Soft	Ubi Soft Montreal	カナダ	
STAR WARS OBI-WAN	バトルアクション	12月20日	Lucas Arts	Lucas Arts	アメリカ	
Silent Hill 2: Restless Dreams	ホラーアドベンチャー	12月21日	コナミ	コナミコンピュータエンタテインメント東京	日本	※12
Blood Wake	アクション	12月28日	Microsoft	Stormfront Studios	アメリカ	
NFL 2K2	アメリカンフットボール	1月 8日	セガ	Visual Concepts	アメリカ	

※以上、編集部独自調査（1月18日時点）。アメリカは広大で流通網も複雑なため、日本のような統一した発売日の概念はあまり存在しませんので、上記発売日は目安としておぼえください。
※1．日本名は『エアフォースデルタ2』で2月22日発売予定。※2．日本では2月22日発売予定。※3．日本では2002年内発売予定。※4．日本では2002年内発売予定。※5．日本名は『PROJECT GOTHAM World Street Racer』で2月22日発売予定。※6．発売元未定だが日本発売の可能性は高い模様。※7．日本名は『天空-Tenku- Freestyle Snowboarding』で2月22日発売予定。※8．日本名は『F12002』で4月発売予定。※9．日本では3月7日発売予定。※10．日本名は『斬　歌舞伎』で元気から2月28日発売予定。※11．日本では4月発売予定。※12．日本名は『サイレントヒル2　最期の詩』で2月22日発売予定。

Xbox周辺機器ガイド

発売が予定されている周辺機器を紹介しよう。最低限のものは本体同梱だけど、より深く遊ぶなら自分好みに買い揃えなくちゃね!

コントローラー

controller

パッドやジョイスティック、ハンドルコントローラーなど、基本的なものは本体と同時発売されるようだ。これ以外にもまだいくつか用意されているようで、それらは対応ゲームと合わせてリリース予定だぞ。



360モデナ レーシングホイール

ギルモ | 7980円

レースゲームをプレイするなら、ハンドルコントローラーはあったほうがいいね。テーブルに固定したり、膝上に置いたりすることができるぞ。



ファイティングスティック（仮称）

HORI | 未定

対戦格闘ゲームやシューティングゲームなど、アーケード感覚のものはコレじゃないとね!（注：写真はイメージCGです）。



Xboxコントローラ（ブラック）

マイクロソフト | 3500円

本体にひとつ同梱されているXboxのコントローラー。『DOA3』など対戦ゲームをするなら、もうひとつ買っておかないと!



Xboxコントローラ（グレー）

マイクロソフト | 3500円

1月11日に新たに発表された新色コントローラー。限定版Xbox用にブラックスケルトンも存在するので、合計3種類あることになる。



フリースタイラーボード

ギルモ | 未定

スノーボードやサーフィンを題材にしたゲームなどをプレイするとき、これに乗って操作すれば雰囲気はバッチリだね!



フォックス 2 プロ ジョイスティック

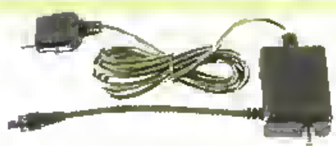
ギルモ | 5980円

「エアフォースデルタII」をこれでプレイするといい感じ。操縦桿型スティックだから、かなり本物っぽく戦闘機を飛ばせるかも?

ケーブル

cable

本体に同梱されているのはXbox標準AVケーブルとXbox電源コードのみ。S端子やコンポーネントで接続するなら、これら別売りのケーブルを購入する必要があるぞ。



XboxRFアダプタ

マイクロソフト | 2500円

アンテナ端子につないで1か2チャンネルに映し出す。ビデオ端子がないテレビ向け。



Xbox標準AVケーブル

マイクロソフト | 1500円

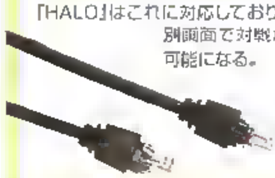
その名のとおり、一般的なビデオ入力のAV接続ケーブル。映像と音声LRの3つピンがあるタイプだ。



Xbox電源コード

マイクロソフト | 1000円

本体とコンセントをつなぐ電源コード。本体に同梱されているものと同じ。



Xboxシステムリンクケーブル

マイクロソフト | 1200円

Xboxどうしをつなげるケーブル。『HALO』はこれに対応しており、別画面で対戦が可能になる。



Xboxコンポーネントパック

マイクロソフト | 3000円

コンポーネント端子やD端子接続ができる。S端子以上の映像を楽しむことができる。



Xbox拡張AVパック

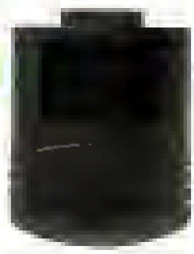
マイクロソフト | 3000円

映像はS端子とピンコード、音声はデジタル出力と通常の出力端子を持っている。

そのほか

others

いまどきのゲーム機といえばおなじみの周辺機器も、もちろん本体と同時に発売される。メモリユニットは、友だちの家にあるXboxにセーブデータを持っていくときなどに使えそうだね。



Xboxメモリユニット

マイクロソフト | 3500円

本体内蔵のハードディスクにセーブできるので、他機種と比べてそこまで頻繁に使うことはないだろう。



Xbox DVDビデオ再生キット

マイクロソフト | 3800円

映画などのDVDビデオを再生するなら、この専用リモコンが必要になるぞ、本体だけでは再生できない。

リースタイラーボードのみ発売日未定。そのほかはすべて本体と同時発売（2月22日）です

Xbox Online Now!

Xboxにはイーサネット端子が標準搭載されているので、ネットワークゲームがたくさん発売されるんだろうなあ、なんて期待している人は多いよね。オンラインサービスが始まるのはもう少しさきになりそうだけど、ここではひと足早くその全貌を紹介していこう!

この人に聞いた!

Xboxにおけるオンラインのすべてを取り仕切っている人。今号と次号に分けて、現段階で話せるXboxオンラインサービスのすべてをじっくり語ってもらうぞ!こっそりあんなことも発表されるかも?

マイクロソフト XBOX事業部 オンラインサービス[illegible]



ココまで話せるXboxオンライン構想①

XboxのXboxによる、Xboxのためのネットワーク!

Xboxにおけるネットワーク機能は、パソコンなど他機種が入ってくることができないXboxだけのネットワークとなります。このようにしたいちばんの理由はセキュリティを高めるためです。Xboxのオンラインサービスは、Xboxゲームサーバーとxbox本体、またはXboxどうしでしか接続できないようにしてあります。XboxのネットワークにPCが介入してくることはできませんし、その逆にXboxからPCのネットワークに入ることもできません。非常に高いセキュリティで守られておりますので、一般のインターネットからウイルスが紛れ込んできたり、他人がXboxのハードディスクを覗くことはできません。Xboxユーザーは安心してオンラインサービスをご利用いただけます。

このいわばクローズされたネットワークはいわゆるふつうのインターネットのような使いかたはできませんが、オンラインゲームとしては最高の環境です。まずはXboxだけの快適なオンライン環境を味わっていただきたいですね。

また、Xboxはイーサポートを標準搭載することで、ブロードバンド(ADSLやケーブル、光ファイバーなど)専用とさせていただきました。ナローバンド(アナログ、ISDN回線)はサポートする予定はございません。

もちろん、ハードの企画段階では「アナログも対応させたほうがいいんじゃないか?」という話もあったかと思うんですが、我々としてはそこをあえて"ブロードバンドオンリー"ということに賭けてみたんです。日本でもブロードバンドで契約している世帯が200万を越えましたし、Xboxがオンラインサービスを始めるころは400万、500万となっていると思います。まさにブロードバンド元年を迎えた去年ですから、ちょうどいいタイミングで始められるんじゃないかと思いますよ。

回線スピードもあって常時接続環境であるブロードバンドだけのハードということで、それによっていろんなことが可能になるでしょう。



⬆Xboxコミュニケータ(仮称)を使えば音声チャットが可能となる。

常時接続による新しいゲームライフ

具体的な接続方法ですが、PCなどでブロードバンド接続をすでにしているご家庭であれば、それを利用してXboxオンラインサービスに接続できます。また、この通常接続とは別にゲーム専用ネットワークのハイパフォーマンスモデルというコースもサービスメニューに加えます。これは、NTTコミュニケーションズと協力して遅延の問題を最小化し、ゲーム向けにチューニングされた、よりゲーム向きのコースとなります。対戦ゲームなどはこれを利用したものになるでしょう。

ブロードバンド接続オンリーとしたのは帯域幅(回線スピード)のこともありますが、とくに"常時接続"というところに我々は注目しております。接続料金もリーズナブルになっていきますし、なによりネットワークにつなぎっぱなしにできるということで、ゲームの世界が大きく変わると思います。

たとえば、PCにおけるWindowsメッセンジャーのようなサービスをXboxでも予定しているのですが、これがあれば友だちとオンラインゲーム上で待ち合わせるのも簡単になります。その友だちを登録しておけば、いまオンラインなのかどうなのか、どのゲームをやっているのかひと目でわかるのです。

オンラインにおけるほかのユーザーとのコミュニケーションは、Xboxコミュニケータ(仮称)を使って、音声で行います。オンラインゲームのほとんどは、これに対応する予定です。これまでのオンラインゲームのコミュニケーションといえば文字だけでしたので、いちいちコントローラーを置いてキーボードを叩いていたわけですが、これがコントローラを持ったままでできるというだけでもかなり快適になります。

この音声チャットによって、新しいゲームやコミュニケーションが生まれるんじゃないですかね。

ネット質問箱

Q 携帯やPHSとかで通信はできるの?

Xboxでは携帯やPHSを使ってつなげることはできるのでしょうか?自分の部屋に電話回線を引いてないので、ぜひ実現してほしいのですが。

(香川県　瑠璃梅亜3世サン)

A ブロードバンドだけほかは非対応

一般的には"ブロードバンド"="ADSLやケーブル回線以上"っていう感じだよね。つまり、回線スピードが1Mbps以上、ということでもあるわけだ。で、携帯電話やPHSにおける回線スピードはどの程度かというと、ブロードバンドの1Mに対して10分の1から100分の1程度しかない。たとえばブロードバンドなら3分で終わるダウンロードが最低でも30分、ヘタすれば300分(!)もかかってしまう、ということなのである。Xboxでは回線スピードが速いネット環境が前提なので、現状の携帯電話・PHSがつながることは、まずない。どうにか部屋まで回線を引く方法を考えよう。　(編集部)



⬆ブロードバンドによる高速回線オンリーなので、携帯電話はつながらない。

Xbox公式サイト xbox.jp 通信

Vol. 1

http://xbox.jp/

Xbox発売といっしょにリニューアル!!

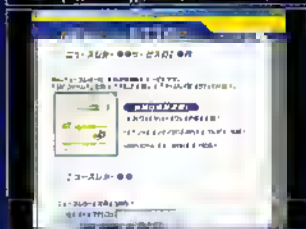
Xbox.jpが2月22日の発売に合わせて大きく変わることが決定! サイトのデザインが変わるのはもちろんのこと、気になるCMやムービー、キャンペーン情報などもGETできちゃうのだ。盛りだくさんの内容で、ユーザーになってくれた皆さんはもちろん、Xboxに興味のあるという方にも楽しめる内容になるらしい

ここがオススメ! NEWS LETTERがボリュームUP!

専用ページでメールアドレスを登録すれば、HTML形式の電子メールでお得な情報が届けられるNEWS LETTERがさらにボリュームアップ。Xbox.jpサイトの最新情報だけでなく、コラムなんかも連載開始するらしいぞ。メールアドレスがない人はClub Mailもチェックしてね!

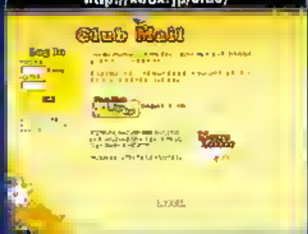
NEWS LETTER

http://xbox.jp/club/newsletter/



Club Mail

http://xbox.jp/club/





Club Xbox 'Club Mail' とは? Club Mail は, Webブラウザ専用の電子メールサービスです。

WebMasterからのメッセージ

はじめまして、Xbox.jp Web担当の神谷です。

いま、チーム内ではリニューアルの作業に追われ、寝る間も惜しみ、花の20代の時間を仕事で潰し、楽しく仕事をしています……(泣)。

自分の時間、皆さんの時間をむだにしないためにも、楽しい情報をどんどん増やしていきますので、楽しみにしていてくださいね。

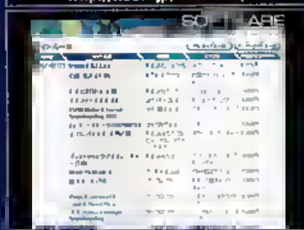
ソフトウェアの情報はここでチェック!

http://Xbox.jp/software/

xbox.jpでは、3月までに発売予定の22タイトルのラインナップをバッチリ紹介しているぞ! さらにマイクロソフトタイトルの公式サイトも充実。単にゲームを紹介するのではなく、テレビCMの情報や壁紙のダウンロードサービスなどもあるので要チェック! ゲームのさまざまな情報が見れちゃうのってうれしいよね。壁紙を毎月変えるのもいいぞ!

タイトル一覧

http://xbox.jp/software/



Project Gotham

http://xbox.jp/software/gotham/



天空－Tenku－

http://xbox.jp/software/tenku/

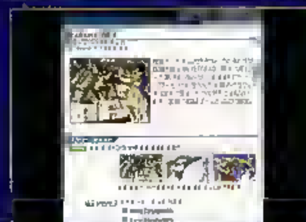


ねずみくす

http://xbox.jp/software/nezmix/







もちろんマイクロソフトのタイトルだけじゃなく、『DOA3』や「エアフォースデルタII」、『幻魔 鬼武者』などの情報はもちろん、タイトルによってはムービーも公開中! メーカーのサイトへのリンクもあるのでとっても便利だぞ!

From Xbox Retail Marketing department

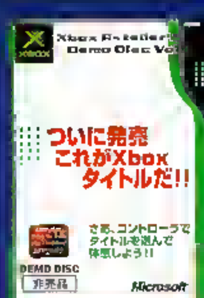
小売店情報

お店にぜひ足を運んでみよう!

1月28日から全国のXbox取扱店舗に、Xboxオリジナル試遊台が設置された。『DEAD OR ALIVE 3』や「天空－Tenku－」といったタイトルがなんともう遊べちゃうのだ。春までに発売予定の24タイトルの映像をすべて店頭で見ることもできるぞ! 2月からは試遊タイトルも増えるほか、2月15日からは、発売予定タイトルなどの情報が詰まった小冊子『Xbox Player's Guide』も配布されるので、お店に足を運んでみよう。

Xbox本体の発売まえに、気になるタイトルを遊んでみるか、映像を見てみるのか? 近くのお店でXboxオリジナル試遊台を見かけたら、ぜひチェックしてみてね。Xboxに触れてみるのだ。さらに小冊子を見かけたら、ぜひ手に取ってみよう。今後もこのコーナーでは、お店に行かないと味わえない情報をお伝えしていくぞ。店頭ゲーム大会などのイベント情報なども紹介するのでお楽しみに!

1月28日より デモディスクが店頭に!



←全国のお店で24タイトルの映像ムービーを収録したデモムービー集が店頭に置かれているぞ。見かけたら気になるタイトルを要チェック!

2月15日より ユーザーズガイドを配布!



←Xbox本体や周辺機器などハードの情報をはじめ、タイトル情報も満載の小冊子を配布するぞ。見つけたら絶対に入手しよう!

X COMING SOON

いまから発売が待ち遠しい、期待のXbox新作群を紹介！

Xboxのスゴさを体験するのはこれからが本番！スポーツやRPGなど、あらゆるジャンルを網羅した期待の16タイトルをチェック！

ハイパースポーツ2002 WINTER

発売日	2月22日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	コナミ	その他	――
ジャンル	スポーツ		

冬季オリンピックの開催にあわせて発売される，バラエティースポーツゲーム。ゲーム中にはスキージャンプやアルペン滑降などの著名な競技種目が全部で10種目用意されており，簡単な操作で迫力満点のアクションを楽しめるようになっている。ゲームモードは，各競技でのワールドレコードを目指す"トライアルモード"と，ふたり対戦用の"コンペティションモード"，そして全競技をプレイしての総合得点を競う"チャンピオンシップモード"が用意されている。

また，ゲレンデの景観やスケートリンクでの光の乱反射なども，Xboxならではのグラフィックで美しく再現。テレビ中継さながらのリアルなカメラワークも，臨場感アップにひと役買っているぞ。

インターネットで世界の強豪に挑戦

さらにこのゲームでは，インターネットに対応した企画も盛り込まれている。日本版とほぼ同時期に発売される北欧版と連動し，"チャンピオンシップモード"を使った世界ランキングが開催されるのだ。もちろんこのランキングには，どの国のユーザーでも参加が可能。まずはランキングサイトにアクセスし，"チャンピオンシップモード"の競技終了後に表示されたパスワードを入力。これだけで，自分の記録を世界中の人に披露することが可能なのだ。ぜひとも参加してみよう！



⬇人気の高い競技のひとつ，スキージャンプ。目指せ，世界新記録！





⬆➡ゲーム中での選手たちの動きは非常にリアル。まさに本物そのままの迫力だ。また，こまかく描き込まれた背景にも注目。





⬆全競技をまんべんなくこなさなければランクインは難しい。各種目をとことんまで極める必要があるぞ。

ESPN Winter X Games Snowboarding 2002

発売日	2月22日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	コナミ	その他	――
ジャンル	スポーツ		

アメリカで放映されている人気スポーツチャンネル，'Winter X Games"をゲーム化。番組内に登場する13人のプロボーダーが実際に登場するという，ファンにはうれしい内容になっているぞ。さらに，ゲーム中で彼らの使うボードやウェアなどは，実際に番組内で使用しているオリジナルを忠実に再現しているというこだわりようだ。もちろん見た目だけではなく，スノーボードならではの派手で過激なトリックも，本物の迫力そのままにくり出すことができる。ゲーム中にはふたり対戦モードも用意されているので，仲間どうしで盛りあがることうけあいだ。



ボードやウェアはすべて本物!!

⬇日本でも知名度の高いプロボーダーたちを，ゲーム中では自分の手で自由に操ることができるのだ。



⬇さまざまなトリックは，もちろん本物そのままに再現することができる。





⬅トリックにあわせて，背景も滑らかに動く。見ているだけで酔いそう？



ハードなプレイを見せつけろ！

オリジナルキャラクタの育成もできる！

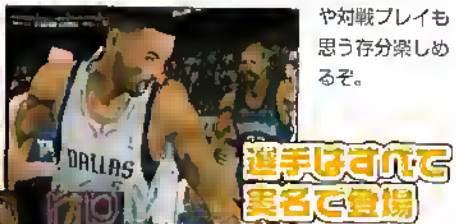
ゲーム中にあるモードのひとつ，"スノーボーダーモード"では，自分だけのオリジナルキャラクターを作ることができる。作成したキャラクターをフリーライドや大会に参加させて能力値を上げていき，最終的にはプロテストに合格させるという，本格的な内容だ。

ESPN NBA 2 Night 2002

発売日	3月28日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	コナミ	その他	――
ジャンル	スポーツ		

あのNBAの選手たちがすべて実名で登場する、本格的スポーツゲームが、まもなくXboxにやってくる！　昨シーズンのMIP（1年を通じてもっとも成長著しい選手に贈られるタイトル）に選ばれたトレーシー・マグレイディをはじめとして、全29チーム、総勢340名以上の選手が総登場するという、NBAファン感涙のゲームになっているぞ。

各チームや選手のデータ、そして試合におけるルールなどのデータは、2001～2002シーズンの最新版のものを採用しているので、マニアックなファンも納得できるハズ。また、ゲームモードは"エキシビジョンモード"、"シーズンモード"、"プレイオフモード"などが用意されており、ボリューム満点の内容となっているのだ。最大4人までの同時プレイに対応しているので、協力プレイや対戦プレイも思う存分楽しめるぞ。




↑選手のモデリングは非常にリアル。NBAマニアなら、より楽しむことができるだろう。

選手の動き、実況、演出、すべてがリアル！

選手がすべて実名で登場するだけあって、ゲーム中の各選手の姿形も、本人に限りなく近づけたモデリングがなされている。このモデルはXbox版のために新規に作成されたもので、既存の作品をはるかに超える、リアルな出来になっているぞ。またゲーム中の実況を、ESPNのアナウンサー本人が直接担当しているのも見どころだ。さらにゲーム中の視点切り替えも、実際のテレビ中継さながらのカメラワークで迫力十分だ。


↑ゲームの状況によって、カメラワークは臨機応変に変化。


↑ゴール前の攻防も迫力十分に演出。


↑ゲームの華であるダンクシュートも、迫力満点の視点で楽しむことができる。有名選手のアクションも忠実に再現！

キミの手腕が試される"フランチャイズモード"

このゲームには、プレイヤーがゼネラルマネージャーとなってチームを運営していく"フランチャイズモード"が用意されている。5年から最大25年の範囲内で自分のチームを率いて、チャンピオンシップを制することが目的だ。オフシーズンには優秀な選手を獲得するための、トレードなどのイベントも楽しむことができるぞ。定められた資金内（サラリーキャップ）で多くの人材を集めよう。


↑人を集めただけでは優勝はできないぞ。

マッドダッシュ レーシング

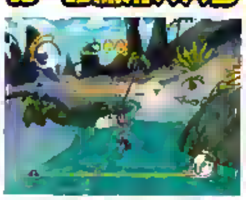
発売日	今春発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	アイドス・インタラクティブ	その他	ハードディスク対応
ジャンル	レース		

コミカルなキャラクターたちがルール無用のレースをくり広げる、ドタバタレースアクションが登場だ。コース上に仕掛けられたトラップや、レース中に出現するアイテムをうまく利用してライバルを出し抜き、優勝を目指そう！

レース中に特定のアクションを行うことでエネルギーを溜め、これで一気に加速！　さらにはアナロクボタンを使って水中を泳いだり、高い壁を登ったりと、ユニークなアクションも満載。また、各キャラクターの持つスペシャルアビリティという特殊能力を使って、コース内のショートカットを探すことが可能。これには複数の種類があり、どれを使うかによってショートカットのやりかたが変わってくるなど、かめばかむほど味が出る、やり込みがいのあるゲームになっているぞ。



ルール無用の大レース!!


↑最大で4人同時プレイが可能。ライバルを蹴散らしてトップを狙え！


↑ジャングルや海底など、コースも多種多様。スペシャルアビリティを使ってショートカットを捜し、一気に差をつけろ。

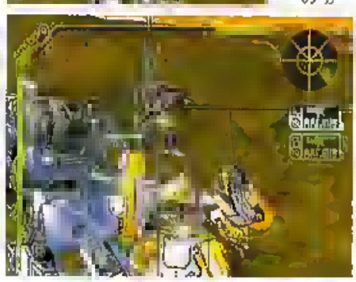
機甲兵団J-PHOENIX＋

発売日	3月発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	タカラ	その他	――
ジャンル	アクション		

"パンツァーフレーム"と呼ばれる人型兵器を操り、さまざまな戦場を戦い抜いていくアクションゲーム。ドラマティックなストーリーと、パンツァーフレームどうしの迫力ある戦いを楽しむことができるぞ。メカニカルデザインは、あの大河原邦男氏が担当。ゲーム中では、これらの機体を自分好みにカスタマイズして戦うことが可能だ。Xbox版はオリジナルであるプレイステーション2版をパワーアップさせた内容になっており、新型機の追加をはじめ、プレイヤーが小隊を指揮して戦う"EXモード"というゲームモードが新たに加えられている。"EXモード"では、リアルタイムで3機の操作を切り替えながら戦ってゆくため、状況に対するす速い判断力が要求されるぞ。また、このモードでは、味方機をカスタマイズすることも可能になっている。


↑カスタマイズパーツは250種類以上。組み合わせによって未知の効果が生まれることがあるかも？



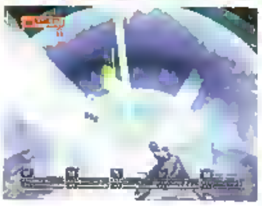

↑↓味方機を切り替えながら戦う"EXモード"。3機の連携をうまく活かそう。

METAL DUNGEON

発売日	2月28日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	パンサーソフトウェア	その他	ハードディスク対応
ジャンル	RPG		

5人のサイボーグたちを操作してダンジョンを探索してゆく、3Dタイプのダンジョン RPG。キャラクターたちは、最初に職業、容姿、装備などを自由にエディットして作成することが可能となっている。エディットできるパーツは全部で250種類以上用意されているので、自分好みのキャラクターを自由に作り出すことができるぞ。ダンジョン内ではザコキャラから大物まで、リアルな造型のモンスターたちが数十体登場する。戦闘はリアルタイムのコマンド入力で行われるので、緊張感満点。状況に応じたプレイヤーの戦略の立てかたが、重要な要素になりそうだ。





↑ゲームシステムは、きわめてオーソドックス。



↑必殺技のエフェクトなども非常に美しい



↑遮光器式土偶のような、巨大なモンスターとの戦闘シーン。大きさから見てボスだろうか？　力をあわせて打ち倒せ！

エクスチェイサー

発売日	今春発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	アイデアファクトリー	その他	――
ジャンル	アクションRPG		

最大4人同時プレイが可能な、アクションRPG。プレイヤーは、戦士、狩人、魔術師、海賊、盗賊の5タイプ（職業）のキャラクターたちを操って、魔王を倒すべく戦いをくり広げていくことになる。この5種類の職業にはそれぞれ特殊能力が用意されており、戦闘でレベルアップしていくたびに、その能力もより強力に進化することになる。キャラクターには各職業ごとに4人ずつ、合計で20人用意されているので、自分の好みに合ったキャラクターを選んでプレイすることができるぞ。

また、戦闘中に特定の条件を満たすと、'究極必殺技'と'究極魔法'という潜在能力を使うことが可能だ。さらにはフィールド内にいる獣に乗って敵を攻撃できたり、ふたり以上のキャラクターが協力することで"合体技"が出せたりと、ユニークな攻撃方法も用意されているぞ。



↑魔王を倒すため、仲間と広大な世界を冒険。



↑キャラクターのタイプは5種類だが、同時に参加できるのは4人まで。それぞれの能力を活かして進んでいこう。

↓プレイヤーの最強の攻撃。究極魔法が炸裂！レベルアップすればさらに強力？



ビストロ・きゅーぴっと

発売日	3月7日発売予定	価格	5800円(税別)
発売元	サクセス	その他	初回限定版 どきどきレシピBOX 9800円(税別)
ジャンル	シミュレーション		

ヨーロッパを思わせる架空の世界を舞台に、レストランの経営と女の子たちとの恋愛を同時に進めていくという、一風変わったシミュレーションゲーム。プレイヤーは、"大料理師"になるため料理学校に通う少年。卒業試験として1年間自分専用の店を持ち、この期間内に来店者の評判を集めて人気店舗に発展させていかなければならないのだ。

この期間をどうこなすかは、プレイヤーの裁量次第。ひたすらレシピの開発や店の経営だけに専念するのもよし。仲良くなった女の子とデートしたり、共同で店を経営して規模を拡大させていったりするのもよしと、プレイヤーの思うままに、自由度の高いプレイを楽しめる。

➡登場する女の子は12人。いろんなイベントもあり。





↑料理のレシピを捜すため、ときにはこんな戦闘も起きる。力をあわせて戦おう。



↑ゲーム内容自体は、かなり本格的なシミュレーションになっている。

恋愛と経営の両立を目指そう

ミスト Ⅲ エグザイル

発売日	2002年春	価格	未定
発売元	メディアクエスト	その他	5.1ch対応
ジャンル	アドベンチャー		

以前にパソコン版として海外で発売され、美麗なグラフィックと謎解きの難解さで人気を博したアドベンチャーゲーム『ミスト』の最新版が、Xboxで登場。Xbox版のために新たに作り出された、実写のような美しいグラフィック。現実と非現実が混在しているような独特の世界観は、今回もしっかり継承されているようだ。プレイヤーはゲーム中の独立した5つの世界を旅しながら、"復讐に燃える男"の謎を解き明かさなければならない。ゲームを進めるためのヒントは一切示されないという、難易度の高い作りなのだ。

➡CGの美しさは、筆舌に尽くしがたいほど。





⬅「復讐に燃える男」とはいったい何者なのか？　謎は尽きないのだ。





⬅⬆ほとんどノーヒントで冒険を進めなければならない、超硬派な内容だ。

マジデスファイト！

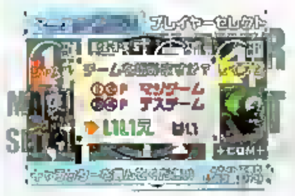
発売日	3月28日発売予定	価格	6800円（税別）
発売元	TAKUYO	その他	――
ジャンル	アクション		

最大で4人同時プレイが可能な、対戦型アクションゲーム。バトルフィールド内に登場する"パワーマテリアル"と呼ばれるアイテムを集めつつ、それを対戦相手に投げつけながらダメージを与えていくという、オーソドックスながらも奥の深いゲーム性が特徴だ。撃ち出したマテリアルは、地、水、風、火、闇、光の6つの属性を持った'マジカルプログレス'と呼ばれるものに変化し、それぞれの属性を持った攻撃を仕掛けることができるようになる。また、ゲーム中で手に入るパワーアップアイテムを使用したり、同じ属性のマテリアルを3つ集めてから投げることで、より強力な攻撃を仕掛けることも可能となっている。

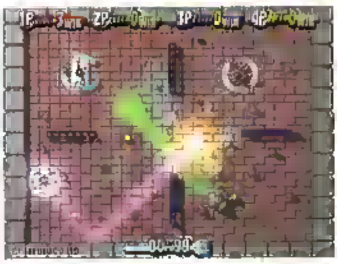
ゲームモードは全部で4つ。発売後はイーサネット端子を使った通信対戦への対応も予定されているぞ。



➡勝負が決まると、そのキャラクターのカッコいいリプレイが流れる



⬆かわいらしいデザインの登場キャラクターたちが勢揃い。



➡マジカルプログレスを壁で反射させる変則攻撃。対戦ではさまざまなテクニックが必要になってくるぞ。

RUNE BRID

発売日	未定	価格	未定
発売元	TAKUYO	その他	――
ジャンル	アクションRPG		

主人公たちが暮らしている現実世界と、それと似て異なる裏世界。このふたつの世界を行き来しながら世界全体の謎を解いてゆくRPGが本作だ。このゲームでは表世界は光、裏世界は闇の属性を持っており、パーティーのメンバーもその世界に対応できる人材を選択していかなければならないという特徴がある。パーティーの編成にも緻密な戦略が必要になりそうだ。



NBAライブ2002

発売日	3月7日発売予定	価格	6800円(税別)
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	その他	――
ジャンル	スポーツ		

2001-2002シーズンの最新データをもとにした、人気シリーズの最新バージョンがXboxで登場。NBA29チームの選手が全員実名で登場するのはもちろん、今作ではあのマイケル・ジョーダンも、往年の背番号23をつけて登場するというファンにはうれしいサービスぶりだ。また、10年間という期間内でチームをマネジメントしてゆく"フランチャイズモード"も追加された。



⬆実名で登場しているだけあって、選手の挙動はまさに本物そのまま。ファンの関心どころはやはりM・ジョーダンだろうか？

イノセント ティアーズ

発売日	今春発売予定	価格	未定
発売元	グローバル・A・エンタテインメント	その他	――
ジャンル	シミュレーション		

天使と堕天使の戦いに巻き込まれ、壊滅した東京。そこでくり広げられる人間たちの愛憎劇を描く、シミュレーションなのだ。美しいビジュアルで展開されるイベントシーンや、戦略性の高い戦闘パートなど、見どころ、やり応えともに十分の内容となっている。



➡戦闘では、高低差の要素を使うポイントもある。

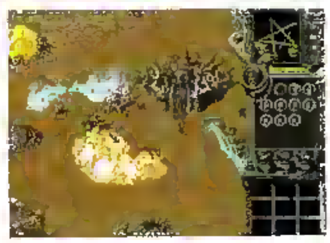


⬅恋人どうしだったかがり（中央）と晴明（右）も、戦いの中でやがて敵に。

Kingdom Under Fire Ⅱ

発売日	未定	価格	未定
発売元	ファンタグラム	その他	――
ジャンル	シミュレーション		

全世界で好評を得た対戦型シミュレーションゲームが、さらにパワーアップしてXboxに登場。プレイヤーは軍の指揮官となり、戦闘時の指揮をはじめとして、資源の採取からユニットの生産まで、あるゆる要素をリアルタイムにこなさなければならない。Xbox版ではシングルプレイモードも充実しており、全部で30以上のミッションが楽しめるようにもなったのもうれしい点だ。



⬆オリジナルのパソコン版同様に、発売後は通信対戦にも対応する予定。ひとり用のゲームモードも充実しているので、まずはそれらのモードで腕をみがいておこう。

ワールドビリヤード トーナメント ブレイクナイン

発売日	未定	価格	未定
発売元	アスク	その他	――
ジャンル	スポーツ		

競技会場の雰囲気から選手の細かな表現にいたるまで、徹底的に本物志向のリアルさを追求して作られたビリヤードゲーム。打ち出した球の挙動なども実物を忠実に再現しており、ビリヤードに詳しい人が遊んでも満足できる内容だ。プレイヤーの操作を受けてゲーム中の選手が実際に球を突く動作を行うなど、自分がその場にいるような、リアルな演出を堪能することができるぞ。

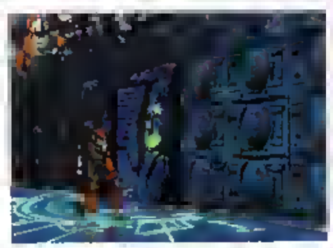


⬆もちろん試合のルールも、公式ルールにのっとったものになっている。ゲームモードもバリエーション豊富だ。

RELICS

発売日	未定	価格	未定
発売元	ボーステック	その他	――
ジャンル	アクションアドベンチャー		

いまを去ること15年まえ。パソコン版で発売されて話題となった作品、『RELICS』が、未完であったパソコン版からさらに進化した完全版となっていよいよXboxに登場する。特定の肉体を持たない精神体である主人公は、敵の体を乗っ取りながら、自分の存在理由を求めて戦いをくり広げてゆく。[illegible]3Dフルポリゴンで表現された不可思議な世界は、一見の価値ありだ。



⬆敵の体を乗っ取り、その能力を活かしながら戦っていくという発想が、当時は斬新だった。Xbox版ではグラフィックや演出など、あらゆる点が強化されている！

XSchedule

新作ソフト発売スケジュール

※スケジュールは1月24日現在のものです。価格はすべて税別です。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch
2月発売のソフト					
22日	幻魔 鬼武者	カプコン	アクション	6800円	○
	信長の野望 嵐世記	コーエー	シミュレーション	9800円	
	ESPN Winter X Games Snowboarding 2002	コナミ	スポーツ	6800円	
	エアフォースデルタII	コナミ	3Dシューティング	6800円	○
	サイレントヒル2 最期の詩	コナミ	アドベンチャー	6800円	
	ハイパースポーツ2002WINTER	コナミ	スポーツ	6800円	
	JSRF ジェットセットラジオ フューチャー	セガ	アクション	6800円	○
	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	格闘アクション	6800円	○
	DOUBLE-S.T.E.A.L	BUNKASHA GAMES	アクション	6800円	○
	天空-Tenku-Freestyle Snowboarding	マイクロソフト	スポーツ	6800円	
	ねずみくす	マイクロソフト	アクション	6800円	○
	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	レース	6800円	○
28日	斬 歌舞伎	元気	アクションRPG	6800円	
	METAL DUNGEON	パンサーソフトウェア	RPG	6800円	
	式神の城	メディアクエスト	シューティング	5800円	
	式神の城(初回限定版)	メディアクエスト	シューティング	5800円	
3月発売のソフト					
7日	NBAライブ2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	スポーツ	6800円	
	ビストロ・きゅーぴっと	サクセス	シミュレーション	5800円	
	ビストロ・きゅーぴっと どきどきレシピBOX	サクセス	シミュレーション	9800円	
14日	実況ワールドサッカー2002	コナミ	スポーツ	6800円	
21日	ガンヴァルキリー	セガ	3Dシューティング	6800円	○
28日	ESPN NBA 2 Night 2002	コナミ	スポーツ	6800円	
3月	マジデスファイト!	TAKUYO	アクション	6800円	
	機甲兵団J-PHOENIX+	タカラ	アクション	6800円	
	機甲兵団J-PHOENIX+限定版・大河原邦男バージョン	タカラ	アクション	6800円	
2002年発売のソフト					
春	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円	
	マッドダッシュ レーシング	アイドス・インタラクティブ	アクション	価格未定	
	トランスワールドサーフ	インフォグラムハドソン	スポーツ	価格未定	
	F1 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レース	価格未定	
	Ultimate Fighting Championship 2 TAP OUT	カプコン	格闘アクション	価格未定	
	Innocent Tears	グローバル・A・エンタテインメント	シミュレーション	価格未定	
	ファントムクラッシュ(仮題)	元気	3Dシューティング	価格未定	
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定	
	RUNE BRIO	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定	
	格闘超人-Fighting Super Hero-	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定	
	Jockey's Road	マイクロソフト	シミュレーション	価格未定	
	HALO	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	○
	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	レース	価格未定	
	ミストIII エグザイル	メディアクエスト	アドベンチャー	6800円	○
夏	叢-MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定	
	トライアングル・アゲイン	ミグ・エンタテインメント	アドベンチャー	価格未定	
2002年	紅の海 ゆけ!紅のかなたへ……(仮題)	コーエー	アドベンチャー	価格未定	
	segaGT2002(仮題)	セガ	レース	価格未定	
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーションRPG	価格未定	
発売日未定のソフト					
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定	
	ワールドビリヤードトーナメント ブレイクナイン	アスク	スポーツ	価格未定	
	真・女神転生 On line(仮題)	アトラス	RPG	価格未定	
	ディノクライシス3(仮題)	カプコン	アドベンチャー	価格未定	
	ブレイン・ボックス(仮題)	カプコン	??	価格未定	
	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	3Dシューティング	価格未定	
	segaGT2002 Apend Disk(仮題)	セガ	レース	価格未定	
	segaGT2002 Online(仮題)	セガ	レース	価格未定	
	パンツァードラグーン最新作(仮題)	セガ	3Dシューティング	価格未定	
	PHANTASY STAR ONLINE(仮題)	セガ	RPG	価格未定	
	ソウルキャリバー2	ナムコ	格闘アクション	価格未定	
	デッド トゥ ライツ(仮題)	ナムコ	アドベンチャー	価格未定	
	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定	
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定	
	Kingdom Underfire II	パンタグラム	シミュレーション	価格未定	
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定	

Xboxハード&周辺機器カタログ

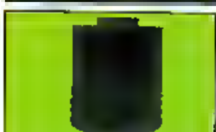
※とくに表記のないものはマイクロソフトからの発売となります。


Xbox
2月22日発売予定/34800円


Xbox Special Edition (5万台限定)
2月22日発売予定/39800円


Xboxコントローラ (ブラック)
2月22日発売予定/各3500円


Xboxコントローラ (グレー)
2月22日発売予定/各3500円


Xboxメモリユニット
2月22日発売予定/3500円


XboxDVDビデオ再生キット
2月22日発売予定/3800円


Xbox標準AVケーブル
2月22日発売予定/1500円


Xbox拡張AVパック
2月22日発売予定/3000円

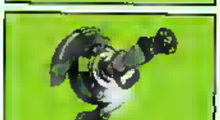

Xboxコンポーネント AVパック
2月22日発売予定/3000円


Xboxシステムリンクケーブル
2月22日発売予定/1200円


XboxRFアダプタ
2月22日発売予定/2500円


Xbox電源コード
2月22日発売予定/1000円


360モデナレーシングホイール
発売元:ギルモ
2月22日発売予定/7980円


フォックス 2 プロジョイスティック
発売元:ギルモ
2月22日発売予定/5980円


ファイティングスティック
発売元:HORI
2月22日発売予定/価格未定


フリースタイラーボード
発売元:ギルモ
発売日未定/価格未定

次号予告

次号のファミ通Xboxは、Xboxと同日発売で最新の情報をお届けします！

攻略特集

『DEAD OR ALIVE 3』、『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』
『DOBULE-S.T.E.A.L』など

新着情報

『真・女神転生On line』(仮題)の最新情報を徹底紹介！



ファミ通XboxはXboxを応援していきます
『DEAD OR ALIVE 3』ポスターと
Xboxカタログの2大付録が付いて
絶対買い逃せないVol.2は、

2月22日(金)発売 特別定価590円

お便り大募集

・Xboxなんでも調査隊（質問募集）

「Xboxってけっきょくどんなことができるの？」、「このゲームの開発スタッフはどんな人たち？」、「Xboxでアレをするにはどうしたらいいの？」など、Xboxにまつわるさまざまな疑問を編集部の精鋭チームが調査します。あなたの疑問・質問をぜひお寄せください。

・Xbox目安箱（意見募集）

XboxやXboxのゲームタイトルに対するご意見を編集部にお寄せください。
あなたの声を届けます。裁くのはもちろん……。

・Xboxパワーアップ計画！（移植希望と具体的パワーアップの提案）

Xboxにこのタイトルを持って来よう！　読者の皆さんからの声を持って、編集部のスタッフがメーカーに取材に行きます。オススメの海外ゲームの紹介もしますし、移植希望の嘆願にも出かけます。あなたの声がXboxをよりパワーアップさせるのです。移植希望のタイトルや、発売希望の商品などあなたの要望をお寄せください。

そのほか、4コママンガやイラストなども大募集。あなたのお便りがファミ通Xboxを作ります。この号を読んでの、ご意見、ご希望、ご感想など何でもかまいません。次号より本格始動するファミ通Xboxにあなたのパワーを届けてください。

お便り、プレゼントなど、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	相沢浩仁
アートディレクター	山本和幸
編集スタッフ	小林利治／松井宗道／加藤牧樹
	西村俊行／佐藤稔／鈴木規康
	遠藤栄昭／古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司／井上幸治／奥村隆史
フォトグラフ	St.Atom
進行	川合昇／藤田昇／中井慶一／森下真紀
編集協力	石井一成／石井ぜんじ／氏家雅紀
	綾波レイ／小池麻里子／佐藤大作
	松本亮／寺崎宏之
制作協力	MdNコーポレーション（植松隆之）
	大西哲楽／風間新吾／キンダイ
	さいとうりか　佐藤大輔
	ジオグラフィカ（木村明咲子）
	フリーウェイ（斎藤弘明／須田亜矢子
	小牧智弘／芝龍之／村口敬太
	竹内和稀子／安斎雅規／高橋義孝
	富安聡子　笠井章子／岩本惠志
	井山広行／最上俊也／中井英之
	高橋牀子／安富理抄
	高橋律子　川瀬誠）
	山内太助／LEAF（森広尚子）
広告営業	功刀秀樹／水本九州男／前川朗広
	李宏樹／安部洋一／桐山達夫
	高柳正人／森下和巳／高橋利惠
	田山麻子／樋口尚子／嶋田うれ葉
雑誌営業	酒井朋喜／堂前芳樹
制作業務	青木孝道
海外特派員	みちよ・パティロ

編集後記

●いつの間にか年を越え、ついにみなさんのお手元にこのファミ通Xboxをお届けすることができました。いま思えば……。長くなるので止めましょう。Welcome to the pleasant world! （コブラ小林）

●長らく定期刊行物から離れていたせいか、後半ちょっときつかった。これからまた毎月地獄のような日々がやってくるのかと思うと……、さてXbox、スケルトンモデルを買おうと思うのだが、ソフトとDVD再生キットを買うと5万円弱か……、ふつうのモデルにしておこうかな!? （ノリック）

●某イベントで"ファミ通Xbox編集部"代表として出場。「Xboxは売れると思いますか？」と聞かれ「売れさせてみせます！」とナマなこと言ってしまい。スイマセン。 （みのちん）

●黒い巨体に緑の目。……デカイ。ほんとにデカイ。怖いぐらいデカイ。だもんで、物が散乱している机の上に置けるスペースがない。ああ、掃除しないとだめですな。 （加藤）

●プレ創刊号そうそう進行をぶっちぎってしまった。現段階で原稿を書いているのは僕ひとり……。いい加減ギリギリまで仕事をしない体質をなんとかできないものか？ （古屋陽一）

●編集部いち動物好きなボクは「ねずみくす」が大好き！　でも、昔飼っていたハムスターは、仕事が忙しくて家に帰らなかったら死に……。きっと寿命だったと思います～。 （にっしー）

●Xboxでも大いに期待されるセガ。そのセガの歩みをまとめた「セガ・コンシューマー（アーケード）・ヒストリー」が2月15日に2冊同時発売されます（強引ですか？）。あわせて本誌に！ （え）

●日本で発売させるXboxタイトルは全部買う！　なんて意気込みでいるのだが、そんな野望が打ち砕かれるほど盛り上がってたくさんゲームが出たら……ちょっと複雑な気分？ （ムネタツ）

●ホントにデカイですねXbox。学生のころの友人、橋本君の弁当箱を思い出しました。う～ん、いい勝負っ！　……ウソです。話つくりました。ごめんなさい。 （テキトー超特急　いのふえ）

●このまえマ○クロソフトに電話をしたら、直接ビルが出ました。色々気さくにしゃべりかけてみましたが、電話の向こうでは何か忙しそうでソワソワして彼との会話は上の空でした。（山本）

●アメリカ版「HALO」をクリアーし「Project Gotham」で74000KUDOSほど貯めているうちに、ぼくはXboxに本当に魅せられてきた。パソコンの壁紙はいまや「ねずみくす」だし。最近は街でも緑色の服を探してばかり。唯一のXbox専門誌として、愛に満ちたユーザー本意の誌面づくりで、皆様とともにXboxを応援していきたい。御意見・御要望もお待ちしておりますので、今後ともよろしくお願いいたします。
（ファミ通Xbox編集長　相沢浩仁）

※本誌の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週月曜日から金曜日の午後12時から17時のあいだに、カスタマーサポート☎03-5433-7868まで。メールでのご質問は、support@ml.enterbrain.co.jpまで。掲載された記事の内容についての質問以外にはお答えできません。


アデランス
http://www.aderans.co.jp
あなたの声が
聞きたいの。
ケータイからでも無料
井川遥がお相手。髪の健康相談。24時間受付中
遥のテレホンヘアチェック
0120-02-1960
●電話で気軽に。気になる髪の健康チェック。
井川遥の質問に。プッシュボタンで答えるだけのカンタン方式です。
あなたの回答を元に髪の状態を分析し、最適なアドバイスをします。
●いつでも、どこでも。あなた次第でスグできる。
24時間開設だから、お忙しいあなたでも、いつでもOKです。
所用時間もそれほどかからないから気軽に利用いただけます。

T1126459020891 PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2002 雑誌26459-2/15 L-3/30

FAMITSU-Xbox 発売直前完全ガイド 2002 JAN. vol.1
ファミ通Xbox 週刊ファミ通2/15号増刊
株式会社エンターブレイン
特別定価890円 本体848円